Sexo seguro

Quando se fala em sexo online, logo vem à cabeça de muita gente cenas bizarras e grotescas de pornografia, o que leva, quase sempre, à conclusão de que o conteúdo sobre sexo disponível na Internet não tem valor algum. Foi assim e ainda é em grande parte. Nos últimos tempos, no entanto, a revolução sexual chegou à Web para mostrar que é possível tratar deste tema, eterno tabu para a humanidade, de forma consciente, atraente e, sobretudo, muito informativa e educativa. Claro que uma boa pitada de erotismo e sedução sempre ajuda a despertar o desejo dos internautas em dar mais um clique.

Grandes portais, sites, fóruns e chats parecem ter encontrado a fórmula certa para seduzir o público. A química que faz a relação e interação dos internautas chegar ao clímax combina erotismo, voyeurismo, a arte da sedução, formas criativas de cantadas, relacionamento, conselhos para melhorar o desempenho na cama e saúde sexual. Em muitos serviços online, sexólogos, psicólogos, especialistas e gente famosa dão aquela força para qualquer um se sair bem na matéria.

A reportagem de capa desta edição navegou pelos muitos serviços já existentes, que, digamos assim, já utilizam uma linha mais soft para expor o conteúdo "sexo" para mostrar esta revolução silenciosa. A nossa conclusão: o ponto "G" mudou, mas sexo continua sendo o lado mais quente da Web, como você verá no miniguia que preparamos para você e que faz parte da reportagem de capa, que começa na página 46. Boa leitura!

Júlio Santos
(julio@internetbr.com.br)
Editor

Ano 4 Nº 51 agosto de 2000

DIRETÓRIO

internet.br

Neste mês:
- Aprenda a captar e enviar um show de imagens na Web

MAILBOX

Tire dúvidas, sugira reportagens e nos ajude a fazer a *internet.br*

mailbox@ediouro.com.br

O ENDEREÇO SUMIU

Estou com um problema: utilizei um script para envio de informações em formulários em minha página, mas não funcionou. É o AnyForm, em ***http://www.uky.edu/cgi-bin/cgiwrap/~johnr/AnyForm.cgi***. O servidor retorna um erro, acho que o endereço não existe mais... vocês teriam um outro para me enviar?

Marcio
Apthus@cp.conex.com.br

Olá, Marcio.

*Muita gente foi mesmo pega de surpresa quando o serviço AnyForm saiu do ar. Felizmente, ainda existem vários sites que prestam serviços semelhantes, como o BraveNet (**www.bravenet.com**). Os vários sites de hospedagem gratuita de páginas como o hpG (**www.hpg.com.br**), o Intermega (**www.intermega.com.br**) e o americano XOOM (**www.xoom.com**) também costumam prestar esses serviços. Dê uma olhada em todos eles e escolha o que mais lhe agradar.*

HOMENAGEM

Tenho um site na Internet homenageando o cantor Leonardo e gostaria muito de fazer deste site um presente para ele. Queria colocá-lo em um CD-ROM e gostaria de saber: gravando o site no CD-ROM, eu precisaria fazê-lo rodar automaticamente quando fosse colocado no micro, assim como os CDs que tenho de outras revistas. Como faço isso? Vi que neles há um arquivo chamado autorun ("authoware"?). É necessário algum programa especial para fazer isso? Agradeço se puderem me ajudar.

Saudações,

José Marcelino
Jmceccon@overnet.com.br

Olá, José.

*Procuramos o pessoal da Kinetics (**www.kinetics.com.br**), uma empresa que trabalha com criação de aplicativos em CD-ROM, para falar sobre sua questão. Veja só o que Marcelo Ramos (**marceloramos@kinetics.com.br**) disse:*

"Caro José Marcelino, o arquivo autorun.inf serve para indicar ao sistema operacional qual programa deve ser executado ao se inserir o CD-ROM. Este programa, como você já deve ter notado, fica no diretório principal do CD. Uma forma simples de abrir o browser com a página inicial de seu site seria:

1) crie um arquivo autorun.inf no diretório principal, contendo as seguintes linhas: [autorun] – OPEN=inicia.bat;

2) em seguida crie, também no diretório principal, um arquivo chamado inicia.bat contendo a seguinte linha: Start index.htm.

Considerando que o nome da página principal de seu site seja index.htm, isso deve resolver o seu problema."

LENTIDÃO E ERRO

Caros amigos da *internet.br*,

Fiz há pouco tempo o download do programa Napster e confesso que tenho tido dúvidas quanto à sua utilização. Sempre que peço uma música, depois de algum tempo de download, ele retorna a mensagem TRANSFER ERROR. É normal? O que devo fazer? Este programa também tem um problema que às vezes o faz abrir muito lentamente.

Conto com a ajuda de vocês!!!

Welder
www.woodmelhor@uol.com.br

Olá, Welder.

Normalmente, tanto em relação ao problema do erro de transferência de uma música quanto à demora do carregamento do programa, o motivo do mau funcionamento do Napster na sua máquina pode ser simplesmente uma conexão ruim. Ao iniciar, o Napster se conecta com o servidor e faz uma "busca" por outros usuários que estejam online no momento. Se a conexão estiver ruim, este processo pode demorar um pouco. Quanto ao problema da transferência de arquivos de MP3 para sua máquina, não se esqueça de que você não está baixando a música de um site, mas da máquina de outro usuário, necessitando de uma conexão mais estável para que a transferência do arquivo seja concluída com sucesso. Qualquer "rachadura" na ligação pode causar um erro na transferência. Sugerimos que você verifique se sua linha telefônica é digital e se está com ruídos ou verifique se a conexão do seu provedor é estável.

SEM PERMISSÃO

Olá,

Achei interessante o link "quê" (***www.que.com.br***), publicado na seção serviços "quê". Para minha surpresa, a mensagem recebida foi: "Forbidden. You don't have permission to access/on this server." Será que este site é de uso proibido para o público?

Monica.
msant00@attglobal.net

Olá, Monica.

Quando aparece este tipo de mensagem, quer dizer que o pessoal daquele servidor no qual o site está hospedado "fechou as portas" para visitas. Normalmente isso acontece quando estão reformulando o site ou quando se trata de uma área restrita apenas a certas pessoas, como funcionários ou internautas, que "assinam" algum serviço que pode ser acessado através do tal endereço, com uma senha.

FORMULÁRIO

Quando digito o endereço da Universidade de Kentucky, nos Estados Unidos, existe uma mensagem dizendo que infelizmente eles não estão disponibilizando mais o formulário. Então, estou pedindo socorro a vocês para que possam me ajudar a elaborar o meu formulário para que possa colocá-lo em minha página. Desde já agradeço a atenção.

Bruno Antônio Gomes Pires
Bruno.pires@uol.com.br

Olá, Bruno.

*Sugerimos que você procure o BraveNet (**www.bravenet.com**), um serviço que oferece gratuitamente uma infinidade de recursos, além do formulário. Se você hospedar a sua página em um servidor gratuito, como Intermega (**www.intermega.com.br**), Geocities (**www.geocities.com.br**) ou hpG (**www.hpg.com.br**), eles também oferecem algumas ferramentas como formulários para você inserir em seu site.*

EDIOURO PUBLICAÇÕES S.A.

internet.br

REPRESENTANTES AUTORIZADOS PARA VENDAS DE ASSINATURAS

Oliveti Representações Comerciais Ltda
Rua Felipe Schimidt, 390 Sl 810 - Galeria Comasa - Florianópolis - SC
CEP: 88.010-001 - Tel: (0XX48)-324-0266 - Fax: (0XX48)-324-0179/1647
Aliança Distr. e Representações Ltda
Rua Diogo Móia, 156 - Umarizal - Belém - PA
CEP: 66.055-170 - Tel: (0XX91)-223-9013 - Fax: (0XX91)-242-5125
KMR Representações Ltda
Rua 13 de Maio, 81 - Santo Amaro - Recife - PE
CEP: 50.100-160 - Tel: (0XX81)-423-1088 - Fax: (0XX81)-423-7373
VMV Com. e Distr. de Livros e Revistas Ltda.
Rua do Andradas, 1270 Cj. 132 - Centro - Porto Alegre - RS
CEP: 90.020-008 - Tel: (0XX51)-226-1762 - Fax: (0XX51)-227-5483
Machado Ribeiro Distr. e Com. de Liv. Rev. e Jornais Ltda
Rua Independência, 23 - Nazaré - Salvador - BA
CEP: 40.040-340 - Tel: (0XX71)-241-5877
Fax: (0XX71)-241-5376 / 322-3935
Empresa de Distribuição Editorial Ltda
Av. Amazonas, 641 - 13º andar - Conj. 13/A - Centro - Belo Horizonte - MG - CEP: 30.180-000 - Tel: (0XX31)-273-1655 - Fax: (0XX31)-222-9035 / 224-6120
Christino Distribuidora Representação Ltda
Srtv N - Qd. 701 sl 4036 - Ed. Brasília Rádio Center - Brasília/DF
CEP: 70.719-900 - Tel.: (0XX61)-327-2140
Peach Work prestação de Serviços LTDA-ME
Rua Muniz de Souza, 248 sala 01 - Jd. Aclimação - São Paulo - SP
CEP: 01.534-000 - Tel.: (0XX11)-3277-7672 - Fax: (0XX11) 6914-5991
Lenita Pinto Alves - ME (J. J. Aragão)
Rua Dr. Pedro Borges, 20 Sl. 2205 - Fortaleza - CE
CEP: 60.055 -110 - Tel.: (0XX85)-454-2120 - Fax: (0XX85)-254-7163
M.A Sarti Distr. de Revistas e Jornais Ltda
Rua 24 de maio, 35 - 4º andar - conj. 401/415 - Centro - São Paulo
CEP: 01.041-000 - Tel.: (0XX11)-228-4135 - Fax: (0XX11)-228-1914
S & N Ltda
Rua do Acre, 28 sala 1203 - Centro - Rio de Janeiro - RJ
CEP: 20081-000 - Tel.: (0XX21)-263-7182

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Meio Mais Comunicação
Rua Gabriela Mistral, 250/32 Curitiba - PR
CEP: 80540-150 - Tel/Fax: (0XX41)-352-9169

MK Comunicação e Marketing Ltda
SRTVS, Q. 701, Centro Empresarial Brasília,
Bl. C, Sl. 220 - Brasília/DF
CEP: 70340-907 - Telefax: (0XX61)-314-1493

PUBLICAÇÕES DA EDIOURO

TECNOLOGIA
Internet Business, Internet.br e Web Guide

FEMININA
Cabelos & Cia

PASSATEMPOS

Grupo Coquetel

Mata-Palavra, Busca-Palavra, Acha-Palavra, Ouro Rublo, Ouro Dólar, Ouro Peso, Fácil Leve, Caça-Formiga, Caça-Grilo, Fácil, Desafio Cobrão, Desafio Cérebro, Desafio Cuca, Grande Júpiter, Grande Aquiles, Grande Apolo, Criptograma, Criptomania, Criptomix, Coquetel Bíblico, Super Difícil, TV Sucesso, Ouro Escudo, Fácil Suave, Grande Midas, Letrão Olho Grande, Ouro Libra, Cripto Jóia, É Sopa, TV Astros, Grande Hércules, Letrão Vista Alegre, Ouro Real, Cata-Mariposa, Moleza, Picolé Cruzadinhas, Super Fácil, Caça-Palavra, Prata Fácil, Pesca-Palavra, Ouro Cruzeiro, TV Vídeo, Cata-Gafanhoto, Grande Titã, Letrão Difícil, Picolé Bacana, Criptogênio, Super Desafio, Aço Gênio, Mega Desafio, Grande Ajax e Letrão Master

Grupo Animação

Cripto, Só Diretas, Caça, Procura-Palavra, Pega-Palavra, Jogos de Palavras

DIRETORIA CORPORATIVA
Jorge Carneiro
Marco Antônio Carneiro
Elizabete Carneiro Floris
Irina Gertum Carneiro

DIRETORIA EXECUTIVA
Homero Morgado
Divisão Industrial

Luiz Fernando Pedroso
Divisão Adm/Financeira

Edaury Cruz
Divisão Livros/Educação

DIVISÃO REVISTAS
Henrique Caban
caban@ediouro.com.br
Diretor Executivo

Marcus M. de Mendonça
mendonca@ediouro.com.br
Gerente de Produto

internet.br

Ano 4 - Nº 51

REDAÇÃO

Editor: Júlio Santos (***julio@internetbr.com.br***)
Editor-assistente: Eduardo Carvalho (***carvalho@ediouro.com.br***)
Repórter: Juliana Marcenal (***jumarcenal@ediouro.com.br***) e
Pesquisador: Leonardo Paiva (***lpaiva@internetbr.com.br***)
Editor de Arte: Octavio Aragão (***oaragao@ediouro.com.br***)
Diagramação: Carlos Paiva, Franconero E. da Silva, Jorge Raul de Souza e Renato Pereira Santana
Produção Gráfica: Celso Branco e Renato Mota Monteiro
Assistente Administrativa: Cristiana Santos

Colaboraram Nesta Edição:
Revisor de texto: Marco Antonio Corrêa
Redação: Aroaldo Veneu, Bruno Drummond, Carlos Alberto Teixeira, Eduardo Ramos, Elis Monteiro, Geane Brito, Julio Preuss, Luis Leiria, Márcio Damasceno, Nelson Vasconcelos, Rodrigo Lopes e Victor Santiago.

Capa: Ilustração de Bernard sobre foto de Marcelo Corrêa

CANAL WEB ***(www.canalweb.com.br)***
Editor: Cristiano Mansur (***cmansur@canalweb.com.br***)
Coordenador Técnico: Marcio Elias (***marcio@canalweb.com.br***)

PUBLICIDADE

Gerente Nacional de Comercialização: Eduardo Candeias (***candeias@ediouro.com.br***)
Gerente de Publicidade RJ: Alexandre Festas
Tel.: (0XX21)-560-6122 R.401
Executivas de Contas: Ronaldo Piloto
Contatos de Publicidade: Vagno Baccon e Ricardo Parreira
Gerente de Publicidade SP: Dervail Cabral
Tel.: (0XX11) 5589-3300 R. 286
Executivas de Contas: Patrícia Queiroz, Laiz Câmara e Cida Lopes
Contatos de Publicidade: Érico Bustamant e Antônio Freitas

Gerência de Planejamento: Laercio Ribeiro
Gerência de Circulação: Eduardo Vítor Alves
Central de Vendas e Atendimento Assinaturas: 0800-55-5220
Fotolito: Beni Laser
Impressão: Globo Cochrane - Vinhedo

Internet.br (Edição 51, ISSN 1516-6554, agosto de 2000) é uma publicação mensal da **Edicouro Publicações S/A. Rio de Janeiro:** Rua Nova Jerusalém nº 345 CEP 21042-230 Tel.: (0XX21)-560-6122 Fax: (0XX21) -290-7185 **São Paulo:** Av. Jabaquara, 1799 a 1803 - Mirandópolis CEP 04045-003 Tel/Fax.: (0XX11)-5589-3300. Distribuição com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, Dinap S/A Estrada Velha de Osasco, 132 Tel.: Pabx (0XX11)-868-3000 Osasco-SP. Rio de Janeiro: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A Rua Teodoro da Silva, 907 RJ
Números atrasados: Podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor 0800-55-5220, ao preço da última edição em banca, mais custos de postagem.
Departamento de Assinaturas: (0XX21) 560-6122 r:271

As opiniões expressas pelos colunistas não refletem a posição editorial da *internet.br*

www.internetbr.com.br

ANER

VIDEOCONFERÊNCIA

Gostaria de saber mais informações sobre como montar uma videoconferência. Utilizei o NetMeeting para a transmissão de uma reunião, mas não obtive muito sucesso. Eram 23 pessoas, todas as máquinas sendo Pentium III, com 32mega RAM, placa de som e modem de 56 Kbps, câmeras da Creative. Os provedores foram diversos, inclusive os gratuitos. Estou precisando desesperadamente de informações.

Ivete Alves
ivete.a@ig.com.br

Olá, Ivete.

Para tirar a sua dúvida a respeito de videoconferência, procuramos alguém que está sempre mexendo com o assunto como **Luciano Medeiros Bernacchi** *(**luciano@lucianowebcam.com**), autor do site "Luciano WebCam" (**www.lucianowebcam.com**). Veja o que ele tem a dizer:*

"Prezada Ivete, não há uma receita pronta para o sucesso de uma videoconferência. O software NetMeeting pode lhe proporcionar uma videoconferência de sucesso, mas é claro que uma conexão mais veloz também ajuda. Pelo que entendi, sua tentativa foi fazer uma videoconferência multiponto com outras 23 pessoas, cada uma em um micro. O ideal são videoconferências ponto a ponto, uma máquina de cada lado, onde as 23 pessoas estariam divididas, por exemplo, assim: uma equipe em uma sala no Rio de Janeiro, e a outra em São Paulo, em outra sala.

A estrutura para uma boa videoconferência seria:

O/S – *Windows 95/98 ou 2000;*

Conexão – *banda larga do tipo ADSL, CABLE MODEM ou ISDN (com banda larga você evita os picotes no áudio e perda de quadros na imagem durante a transmissão);*

Audio – *uma placa de som estéreo Full duplex;*

Câmera – *Qualquer webcam serve, mas as melhores são as que usam placa de captura, que apresentam melhor definição de imagem e maior velocidade em FPS (Frames por Segundo).*

Caso queira se aprofundar no assunto, dê uma olhada em: ***http://netconference.about.com/internet/netconference/index.htm****. Você vai encontrar muitas dicas sobre videoconferência."*

MERGULHO NO FUTURO

Luis Leiria, de Lisboa

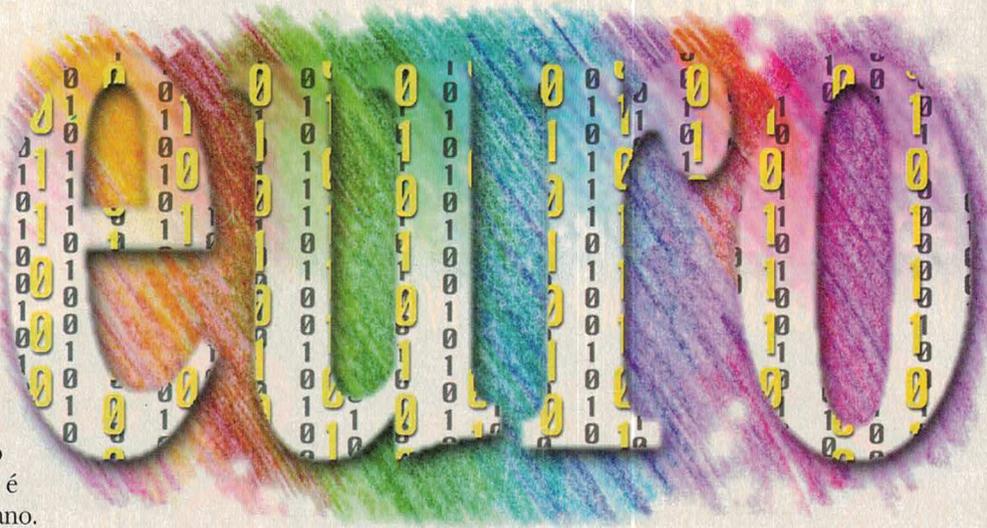
www.Europa.eu

Ilustração: Thais de Linhares

A União Européia acaba de aprovar, numa reunião de cúpula aqui em Portugal, o documento eEurope 2000, um conjunto de diretivas que pretende recuperar o atraso que o Velho Continente tem em relação aos Estados Unidos no ciberespaço. Hoje, poucos ainda lembram que foi um europeu, o inglês Tim Berners-Lee, que num laboratório da Suíça inventou a World Wide Web, responsável pela massificação da Internet. O próprio Tim foi viver nos EUA, e hoje a Web é quase sinônimo de domínio americano.

A abordagem do documento eEurope 2000 parece correta: a massificação passa por baixar os preços. Ao contrário dos Estados Unidos, e apesar da dita "Internet grátis", as tarifas realmente praticadas na Europa são sempre muito mais altas do que nos EUA, pela simples razão de que o que domina ainda é o pagamento proporcional ao tempo gasto navegando. Isto é: quanto mais se anda pela rede, mais se paga, ao contrário dos EUA, onde o preço normalmente inclui navegação e impulsos telefônicos numa única tarifa fixa (e baixa).

É isso que a União Européia quer mudar, e por isso adotou o objetivo de ter, até o fim de 2001, os preços mais baixos do mundo. Algumas medidas são:

- criar fundos adequados para que a Europa se torne um líder na conectividade e inicie a evolução para um backbone totalmente de fibra ótica;
- oferecer soluções de cartões com circuito integrado (smart cards) que permitam transações eletrônicas seguras;
- dar a todas as escolas, professores e estudantes acesso à Internet e recursos de multimídia;
- adaptar os currículos escolares às novas tecnologias de informação;
- estabelecer pontos públicos de acesso à Internet nas comunidades locais;
- estabelecer um domínio .eu de topo europeu.

Resta saber se se trata apenas de mais um texto bem-intencionado ou se é pra valer. É que desse tipo de boas intenções o "inferno europeu" está cheio.

* * *

No mês passado, comparei o programa de TV e Internet "Grande Irmão", onde algumas pessoas ficam encerradas numa casa, sem contato com ninguém e sendo observadas por dezenas de câmeras de TV e webcams, com "O Ovo da Serpente", filme em que o cineasta sueco Ingmar Bergman analisava o crescimento do embrião do fascismo na sociedade alemã. Um diretor de teatro austríaco, pelo visto, teve a mesma opinião e resolveu fazer uma brincadeira-denúncia: inventou um Big Brother em que os participantes seriam todos imigrantes clandestinos; o vencedor do concurso ganhava a permanência legal no país, enquanto os outros eram expulsos. O lema era "Venha também você expulsar um imigrante". Na verdade, tudo não passava de um ato de denúncia do crescimento da xenofobia no país, e os supostos imigrantes clandestinos eram atores.

Luis Leiria
(leiria@mail.telepac.pt)
é editor da revista "História", de Portugal.

360°

Editado por Eduardo Carvalho

Ecos

Retrospectiva 2019

Dizem por aí que três meses na Internet correspondem a um ano na vida real. Então, em setembro celebraremos o reveillon do ano 2019, já que a Web brasileira nasceu pra valer em 1995. Sendo assim, acho bom fazermos já uma retrospectiva destas últimas duas décadas antes que o tempo passe mais um pouco e tenhamos que rever um século inteiro.

O mercado de Internet vive de febres, para desespero daqueles espertinhos que decidiram ficar ricos com a Web a qualquer custo. Quando conseguem lançar sua pedra filosofal, passa a moda e eles precisam partir para outra. Primeiro, logo no começo desta história, o grande barato era ter um provedor de acesso. Era um *must*, e faria de todos ricaços.

Depois, descobrimos que a Web estava com os dias contados, coitada. A tecnologia *push*, encabeçada pelo Pointcast, iria mudar o conceito da Internet: nada mais de navegar atrás da informação: ela é que tem que vir até o usuário.

Passados alguns anos sem muita novidade, passamos ilesos por guerras entre Netscape e Microsoft, Sun e Microsoft, AOL e Microsoft, Justiça e Microsoft e mais alguns contra a Microsoft. Enquanto isso, no Brasil nos assustamos com o imprevisto: a Internet gratuita veio democratizar o acesso à rede e arruinar os donos de provedores, muito antes do que se previa. Um misto de pânico e euforia generalizada.

E as febres não param, cada vez mais curtas: os sites de leilão, que surgiram às dezenas para revolucionar o e-commerce; os de turismo, que surgiram às dezenas para revolucionar as viagens; os de jogos e apostas gratuitas, que surgiram às dezenas para revolucionar os jogos e apostas. Isso sem falar na febre do MP3, da qual falei na coluna do mês passado.

E tem mais: nestes 19 anos vimos outras grandes revoluções que prometeram mudar nossas vidas: o acesso em alta velocidade, que ainda está para ver seu grande momento, e o WAP. Este, atualmente no pico da euforia, promete levar toda a Web para dentro dos telefones móveis. Mentira, e vai ter muito espertinho dando novamente com os burros n'água. O WAP é sensacional, mas não substitui um computador, televisão, ou qualquer dispositivo colorido e grande de acesso à rede. É uma ferramenta para consulta rápida a serviços, não um ambiente para se assistir à final do Campeonato Brasileiro. Com a terceira geração dos telefones celulares, febre que não vai ter Novalgina que segure, a coisa muda de figura.

De conclusão, nestes 19 anos de Internet brasileira, não há problema que dure para sempre, nem febre. Sites pipocam às dezenas, e a maioria vai embora tão subitamente quanto como chegou. Ficarão os melhores ou os mais sortudos, aqueles que sobrevivem a febres e não se deixam contagiar cegamente pela euforia das novidades que se sucedem loucamente. Até você acabar de ler este artigo, outra tendência revolucionária pode estar surgindo. Qual será?

Roberto Cassano

Canal Web Digital

www.canalweb.com.br

Pesquisas do IDC indica que 29% dos internautas comprarão produtos ou serviços na Web este ano. Em 2003, esse percentual subirá para 38%

VITÓRIA DE US$ 1 MILHÃO

O portal GameMachine (*www.gamemachine.com*) anunciou um total em prêmios de US$ 1 milhão para os vencedores de games online. O portal tem diversos canais de jogos, como Esportes, Arcade, Automóveis, Clássicos, Negócios e muitos outros. A premiação varia de US$ 10 mil a US$ 1 milhão, dependendo do jogo. Além de jogos e prêmios, o GameMachine.com oferece uma seção com jogos disponíveis para download e uma série de outros serviços gratuitos. Segundo pesquisas da Media Metrix, um de cada três internautas participa de jogos online.

TV DIGITAL CHEGA À EUROPA

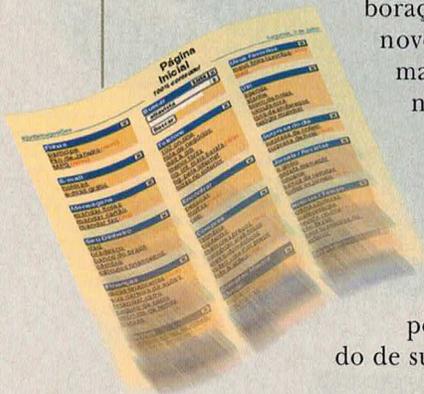
A PT Multimedia, empresa controlada pela Portugal Telecom, e a Microsoft apresentam no mês que vem a MSTV, TV digital com tecnologia e conteúdo elaborados pelas duas companhias. O lançamento da PT e da Microsoft acontecerá em Lisboa e na cidade do Porto, em Portugal. Segundo o presidente da PT Multimedia, Eduardo Martins, a TV digital será o primeiro aparato tecnológico multimídia completo embutido num aparelho de televisão.

AUDIÊNCIA PLUGADA

Os primeiros resultados brasileiros da tão esperada medição de audiência da Internet que começa a ser realizada pelo IBOPE serão divulgados no terceiro trimestre deste ano. Com investimentos mundiais de US$ 50 milhões até o ano 2001, a medição será feita através de um painel de colaboradores, que no Brasil contará com cinco mil internautas. Eles receberão um software capaz de analisar na Web os cliques, hábitos e preferências dos internautas.

A verba, entretanto, não ficará restrita para o trabalho na Internet brasileira. Também serão contemplados outros nove países latino-americanos além do Brasil. Até o ano 2001, o serviço Nielsen/NetRatings estará disponível em um total de 30 países. "Iremos medir a atividade de mais de 90% dos usuários da Internet até o final do ano 2001", afirmou Tolis Vossos, CEO da empresa na América Latina.

PÁGINA INICIAL

Uma página inicial sem anúncios, com links para sites úteis como lista telefônica, ferramentas de busca, notícias, música, diversão e empregos. Esta é a idéia do site Página Inicial.Net (*www.paginainicial.net*), no ar desde junho. Os internautas podem participar da elaboração do conteúdo do novo site, fazendo e mantendo uma "página-filha" sobre qualquer assunto. O administrador de cada "página-filha" deve ser um especialista no assunto e responsável pelo conteúdo de sua página.

PORTAL PARA UNIVERSITÁRIOS

Chega à Web mais um site dirigido aos estudantes universitários. O Estumundo.com (*www.estumundo.com*) foi desenvolvido e lançado pela aceleradora de Internet eNovar simultaneamente no Brasil, na Argentina e no México. O portal oferece e-mail grátis e notícias sobre viagens, música, sexo, noite, cinema e mercado de trabalho. Após o lançamento latino-americano, a eNovar irá alcançar os Estados Unidos, onde há grande concentração de hispânicos, e chegar à Europa, entrando pela Espanha. O investimento previsto para a fase inicial do projeto é de US$ 5 milhões.

CANAL WEB DE CARA NOVA

No novo portal Canal Web Digital, o usuário encontra uma série de novidades sobre o mundo da Tecnologia da Informação (TI). O Canal Web está no ar com design moderno e conteúdo totalmente integrado. Entre as novidades do portal, acesso aos últimos lançamentos em hardware e software e canais inéditos oferecem informações e testes sobre os produtos que estão chegando às prateleiras.

Equipes de técnicos especializadas analisam os novos produtos do mercado e oferecem uma visão completa dos prós e contras de cada programa, de cada equipamento, assim que saem do forno. Para completar, serviços de download e os canais de shopping e leilão, veículos para a aquisição online das melhores opções de produtos tecnológicos do mercado.

Se a questão é mercado de trabalho, o Canal Web também tem a resposta. O novo Tech Empregos, por exemplo, oferece vagas e serviços em parceria com o grupo Catho, que tem 23 anos de experiência em recursos humanos e serviços exclusivos para os usuários. Chance para conhecer as oportunidades e portas que se abrem no mundo da Nova Economia.

Em canais como Consultoria e Tira-Dúvidas, o usuário faz as perguntas e encontra as respostas sobre o mundo da Internet. Oportunidade de descobrir os segredos para montar um site ou mesmo ganhar dinheiro usando a rede.

As últimas do mundo da Web também têm espaço garantido. O serviço de notícias em tempo real também cresceu e, acessível pelo canal Notícias, está dividido em seis editorias, com material produzido por jornalistas especializados, apresentando uma visão crítica das últimas do mercado de Internet, telecomunicações e Tecnologia da Informação. Confira as novidades da Nova Economia em *www.canalweb.com.br*, mais do que nunca "a Internet via Internet".

Cristiano Mansur
cmansur@canalweb.com.br

Alta Definição

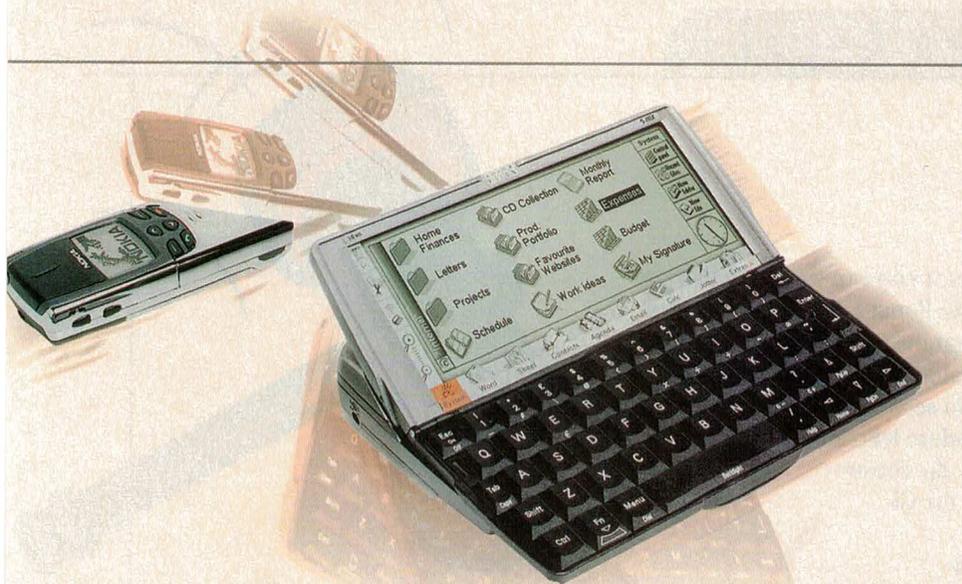
Imagens digitais

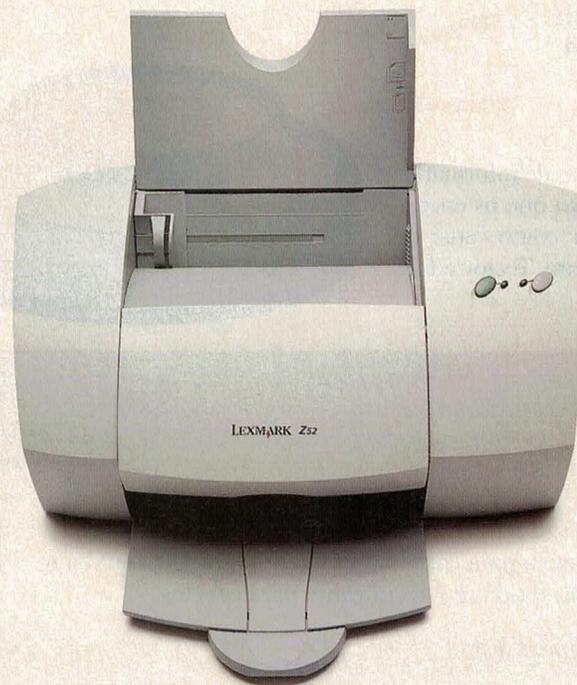
O mercado tem uma nova solução para quem precisa capturar imagens digitais via Internet. Trata-se da webcam AnyCam, da Samsung (*www.sem.samsung.com/anycam*), capaz de transmitir dados a uma velocidade de 30 quadros por segundo. A resolução é de 350 mil pixels e a conexão é via porta USB ou padrão CCD. É uma boa alternativa para fazer websites personalizados e editar imagens para álbuns eletrônicos, por exemplo. Preço: R$ 380.

MP3 de pulso

A geração de produtos para a tecnologia MP3 não pára de surpreender os usuários. Veja o caso do novo modelo de player, o MPMan, da Casio (*www.casio.com/products*), em formato de relógio de pulso. O equipamento tem 32 MB de memória Flash, bateria para quatro horas e fones. A transferência é através de porta USB. É colocar no pulso e acelerar na caminhada da manhã. Preço: US$ 249,95.

Drive portátl

Pesando apenas 310 gramas e medindo menos de 16cm, o Floppy Drive USB da Imation é compacto, proporcionando uma opção portátil para o usuário adicionar um floppy drive em computadores Macintosh. Com design moderno, é compatível com disquetes de 1,44 MB, formatados para Mac e PC, e para os de dupla densidade 720 KB, formatados para PC. O produto ainda não está disponível no Brasil. Mais informações pelo telefone (011) 3901-7026.

Handheld internauta

O computador de bolso está cada vez mais avançadinho, como prova o Pocket PC 5mx, handheld da Psion (*www.psion.com.br*). O produto suporta a linguagem Java e recursos para acesso à Internet. O modelo tem processador Risc de 32 bits, 16 MB de memória RAM e bateria para até 35 horas de trabalho contínuo. O sistema operacional EPOC32 oferece funções como editor de textos, panilha eletrônica, editor gráfico e envio e recebimento de fax e e-mail. Custa R$ 2.247. Telefone: (011) 3666-1144.

Qualidade fotográfica

Resolução colorida de 2.400 por 1.200 pontos, impressão de sete páginas cor por minuto e qualidade fotográfica. Eis um breve perfil da impressora colorida JetPrinter Z52, da Lexmark (*www.lexmark.com*), voltada para o público *soho*. No modo de impressão preto e branco, a máquina faz até 15 páginas por minuto. O produto custa US$ 200.

Superzoom

Profissionais e amadores da fotografia ganham com a briga dos fabricantes de câmeras digitais. A quinquilharia *high tech* está cada vez mais sofisticada. Veja o caso da Photo PC 850Z, da Epson (*www.epson.com*). Entre as características da máquina estão um poderoso sistema de zoom e uma resolução de 1.984 por 1.488 pixels. Preço: R$ 2.950. Telefone: 0800-120-040.

Lance Legal

Leilão parcelado

Está cada vez mais acirrada a concorrência entre os sites de leilão. Depois do lançamento do serviço Arremate Ponta a Ponta, do site Arremate.com (*www.arremate.com.br*) – que garante a compra ou a venda do produto leiloado –, agora é o Gibraltar (*www.gibraltar.com.br*) que coloca à disposição do internauta um serviço de financiamento ou leasing na compra de qualquer produto leiloado lá. "Com o financiamento, aumenta a comodidade do consumidor", diz Denis Herszkowicz, diretor do Gibraltar.

Esse novo serviço do site se tornou possível devido à parceria com a central virtual de crédito Easycred, responsável pelo cadastro dos clientes e pela parte burocrática do processo. O Easycred opera com três instituições financeiras e garante a transação em três dias após aprovadas as condições.

O Gibraltar oferece ainda produtos de informática com custo em média 15% mais baixo que os encontrados nas lojas, além de funcionar como canal de vendas para empresas como Gradiente, Tectoy e HP.

Entre um e outro bom negócio, os sites de leilão são uma grande festa para os internautas. Como todos os meses, acompanhamos esses sites entre junho e julho e encontramos, entre milhares de objetos leiloados, alguns bastante curiosos. Confira e morra de rir.

Ibazar (*www.ibazar.com.br*)

- Alvará de Táxi – Ano/95 com ponto na Vila Nova Conceição, em São Paulo.
- Buffy Licença de Caçadora – Licença para caçar vampiros e carteira de estudante.
- Óleo de Andiroba – cura coceiras, feridas e é fortificante para cabelos.

Leilão OnLine (*www.leilaoonline.com.br*)

- Cones de trânsito, 60 centímetros de altura, cor branco com preto florescente.
- Revisão de válvula de descarga.
- Domínio *www.queroamar.com.br*.

Mercado Livre (*www.mercadolivre.com.br*)

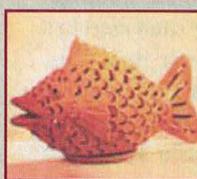
- Portões para presídio – 180 metros de portão reforçado e sem uso.
- Eu me vendo. Não sou um Brastemp, mas também não sou um CCE...
- Gavião empalhado, peça rara, foi embalsamado com as asas abertas.

Mercado 21 (*www.mercado21.com.br*)

- Desodorante Nivea (comum ou for men) de 50ml.
- Zarabatana – feita por índios da tribo Tupinambás, no alto Rio Negro.
- Réplica do modelo antigo de orelhão da Telesp, de fichas, funcionando.

Compras via Web

Produto: Boneco articulado Super Agente Max Steel
Loja: Brinc@ndo
Preço: R$ 32,49
Frete: preço do sedex ou vaspex varia com a localidade de entrega e peso total dos produtos

Produto: Blazer Gorgurão de Lã, nas cores preto, verde ou azul
Loja: VivaVida
Preço: R$ 488
Frete: sem frete para todo Brasil

Produto: Abajur em Cerâmica rústica, em formato de peixe
Loja: Best Bahia
Preço: R$ 43,29
Frete: varia com a localidade de entrega

Pesquisa feita em 03/07/2000. Preços sujeitos a alteração.

www.brincando.com.br / www.vivavida.com.br / www.bestbahia.com

CONSUMO

Mulher de verdade

O Amélia.com (*www.amelia.com.br*) lança no mês que vem uma versão definitiva do site prometendo trazer mais serviços para os usuários. As grandes beneficiadas serão as donas de casa, que terão literalmente à mão serviços como lavanderia, sapataria e até revelação de fotos. "Investimos US$ 7,5 milhões no projeto", diz Juliana Behring, diretora do Amélia.

A proposta do site é personalizar os serviços, pondo à disposição inclusive um sistema de seleção de empregadas domésticas. O Amélia está ligado ao Pão de Açúcar Delivery. Com a missão de oferecer soluções para o lar, a página dá, atualmente, dicas de lazer e cuidados com a casa e oferece serviços de compras de supermercado, eletrodomésticos e flores.

Granética

WAP – Wireless Application Protocol (Protocolo para Aplicações sem Fio). É um conjunto de especificações que funciona em redes de aparelhos sem fio e em velocidades mais baixas, como os telefones celulares, definindo um ambiente semelhante à Web.

WebTV – é o que promete ser a nova sensação da rede. Por meio de pequenos aparelhos instalados no seu televisor, que vêm acompanhados de um teclado sem fio e um controle remoto, o usuário poderá ver home pages e utilizar todos os serviços da Internet, usando a televisão como monitor.

O que é um 'jeca tatu'?

Cadê (*www.cade.com.br*) – um animal que divulga suas idéias a respeito de quadrinhos, literatura e afins no site *http://lagartixa.net/jecatatu*

Yahoo! Brasil (*www.yahoo.com.br*) – personagem caipira vivido no cinema por Amácio Mazzaropi (*www.aleph.com.br/puccampinas/mazzaropi*)

Altavista (*www.altavista.com*) – livro de Monteiro Lobato lembrado pelo personagem de uma crônica sobre o Brasil em *www.an.com.br/1998/fev/28/0cro.htm*

Cine Online

Uma ficção científica com pitadas de "Alien, o Oitavo Passageiro". Assim é "Supernova", que reúne no elenco o ex-galã James Spader (que fez uma incursão fracassada no gênero da ficção científica em StarGate) e a excelente Angela Basset, que já mostrou a que veio quando interpretou o papel de Tina Turner em "What's Love got to do with it" e também na ficção "Strange Days". A trama de "Supernova" começa quando a nave espacial Nightingale 229, com uma tripulação de seis passageiros, resgata um estranho no espaço. O inusitado é que ele carrega um artefato alienígena, contrabandeado, que pode levar uma estrela a se tornar uma Supernova e causar a maior explosão jamais vista no Universo. No site do filme (*www.mgm.com/supernova/*), o internauta pode se divertir com um jogo em Shockwave Flash, no qual pilota uma nave espacial e tem que resgatar dez pessoas que estão flutuando no espaço. Mas atenção, nada de resgatar passageiros que carregam consigo artefatos alienígenas!

Outra estréia do mês de agosto é a comédia romântica "Feitiço do Coração" (*www.mgm.com/rtm/*). O astro de "Arquivo X" David Duchovny, e Minnie Driver – que recebeu uma indicação ao Oscar pelo filme "Good will hunting", no qual contracenava com o ex-namorado Chris O'Donnell – formam o casal principal do filme. Driver é rodeada de familiares atípicos, como um avô irlandês e um cunhado italiano, dono de um restaurante em Chicago. Apesar de viverem situações estranhas e do conflito que surge a partir de diferentes histórias do cotidiano, o casal acaba se envolvendo com as forças do destino. No elenco, nomes conhecidos como James Belushi, Bonnie Hunt e Robert Loggia. Divertido também é navegar pelo website e zapear por histórias de amor confusas, passadas na vida real e registradas por internautas que se identificam com a tônica do filme.

Concurso artístico e cultural
Internet.br/Samsung

internet.br

Promoção webcams

A revista *internet.br*, publicada pela Ediouro Publicações S.A.,quer a sua ajuda para mudar o seu slogan "A revista que você lê e entende". No ritmo da própria Internet, a revista cresceu e se posicionou como a principal publicação do país sobre a Web. Isto fica claro na sua linha editorial com um conteúdo bem variado: comportamento, gente, cultura, tecnologia, tendência, tutoriais, educação e mercado de trabalho, por exemplo, fazem parte do cardápio. Ou seja, a *internet.br* é a revista que melhor reflete a cultura de Internet no Brasil. Então, que tal você usar a sua criatividade para criar o nosso novo slogan? Se a sua frase for a escolhida, você ganhará uma Anycam, a mais nova versão de webcam da Samsung: tudo o que você precisa para fazer videoconferências e gravar suas peripécias na Internet. Os criadores dos cinco melhores slogans ou frases ganharão uma webcam. **Participe!**

REGULAMENTO*

Premiação: os criadores dos cinco melhores slogans ou frases ganharão uma webcam. Os vencedores serão avisados da premiação por telefone ou telegrama

Cobertura: o concurso artístico e cultural *internet.br*/Samsung é aberto a todos os residentes no Brasil

Validade: só serão aceitos os cupons ou cadastramento pela Internet (***www.internetbr.com.br***) enviados até o dia 6 de setembro

Divulgação: a relação de ganhadores do concurso será publicada na edição de outubro da revista *internet.br*, nas bancas a partir do dia 06/10/2000

Entrega dos prêmios: os prêmios serão entregues na residência dos ganhadores em até 30 dias após a data de escolha dos vencedores do concurso

Cessão de direitos: ao enviar o seu slogan ou frase, o participante, eleito ou não, automaticamente cede todos os direitos de uso para a Ediouro Publicações S.A., sem qualquer ônus para a empresa, por prazo indeterminado

Julgamento: a escolha dos melhores slogans ou frases será feita por um júri especializado, em caráter irrevogável

Empate: No caso de duas ou mais frases iguais, será considerado vencedor o concorrente que primeiro enviou o slogan por correio ou pelo registro feito na Internet.

Não poderão participar do concurso os funcionários da Ediouro Publicações S.A., seus familiares, colaboradores e das empresas distribuidoras Dinap e Fernando Chinaglia.

Preencha o cupom e boa sorte!

Nome:...

Endereço: ....**Cidade:**.......................................

UF:................**CEP:**...**CPF:**...

Nascimento:...../...../......**Telefone:**...........................**E-mail:**...

Escreva aqui o seu slogan ou frase para a revista:

....

....

....

Apoio SAMSUNG

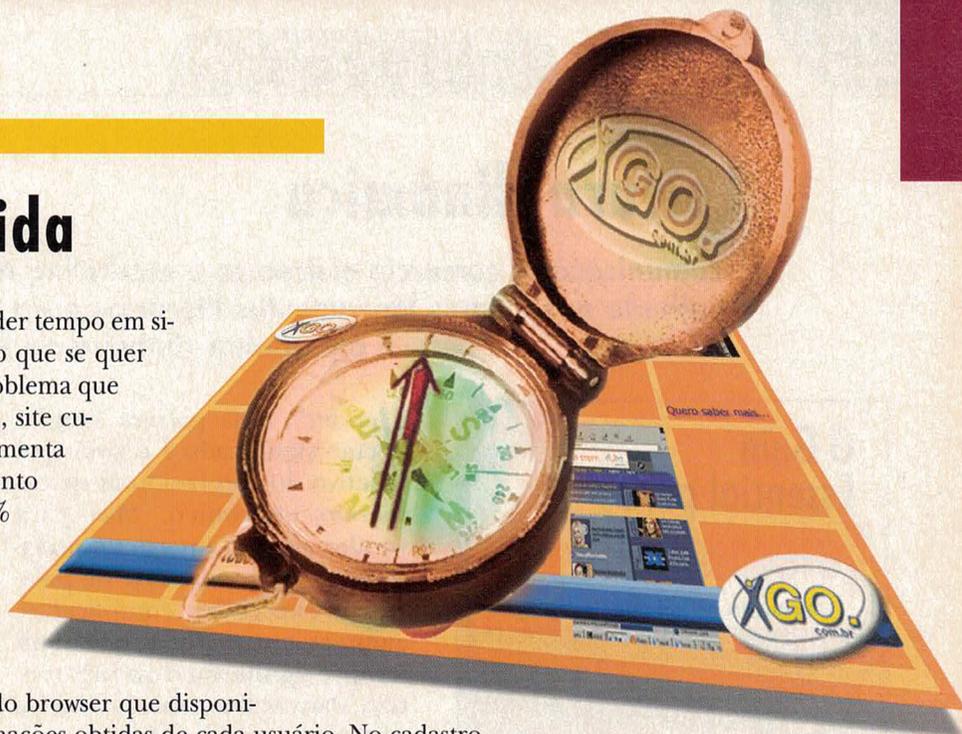
Envie o seu cupom para o endereço da Ediouro Publicações S.A.: Rua Nova Jerusalém, nº. 345, CEP: 21042-230, Rio de Janeiro (RJ). Por fora do envelope, escreva "Promoção Webcam – internet.br/Samsung". Ou cadastre-se pelo site da internet.br (***www.internetbr.com.br***).

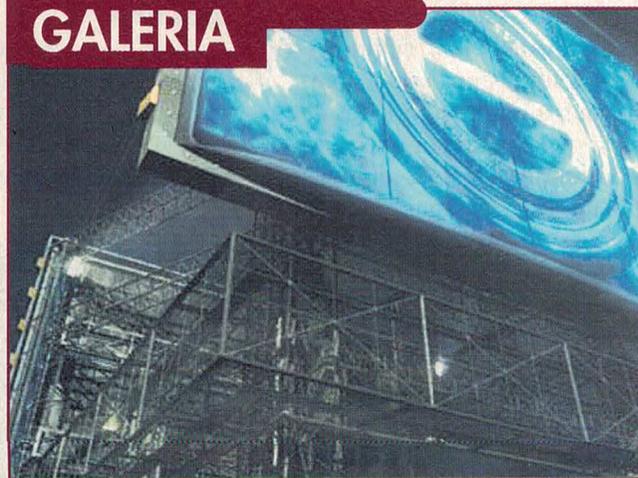
BÚSSOLA DA REDE

Navegação dirigida

É muito comum entre os internautas perder tempo em sites de busca que nem sempre trazem o que se quer encontrar. É prometendo reduzir esse problema que estreou na rede o XGO (*www.xgo.com.br*), site cujo propósito é funcionar como uma ferramenta de navegação dirigida. "Um levantamento feito com 600 internautas revelou que 60% já se sentiram frustrados com os resultados das buscas na Web e 90% reclamam da grande quantidade de sites com baixa qualidade", diz Guilherme Bender, diretor do XGO.

Segundo ele, o site é como um segundo browser que disponibiliza as páginas de acordo com as informações obtidas de cada usuário. No cadastro, há uma relação de 126 áreas de interesse para evitar a perda de tempo na procura de sites interessantes. Depois de se cadastrar, basta sair navegando através de uma barra de ferramentas que fica na parte inferior da tela.

O investimento foi de R$ 1,7 milhão, e a equipe do XGO é formada por 15 pessoas, sendo que 10 estão dedicadas somente a analisar o conteúdo e a estética dos sites, sejam eles profissionais ou amadores. A equipe consegue cadastrar três mil sites por dia, que vão acompanhar o usuário na navegação. Em três meses, os técnicos do XGO já tinham visitado 60 mil sites, dos quais apenas 12 mil mereceram integrar o cadastro. De acordo com Guilherme, sites pornográficos ou de "conteúdo duvidoso" não serão cadastrados pelo XGO.

OS CAMPEÕES DO WEB GUIDE POR CATEGORIA

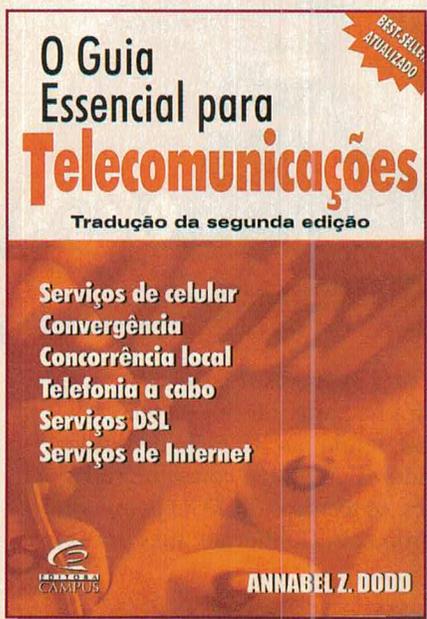
Categoria	Site
Ciências: A Virtual Tour of the Sun	www.astro.uva.nl/demo/od95
Compras: Fenasoft Virtual	www2.uol.com.br/fenasoftvirtual
Cultura: Marco Sabino	www.marcosabino.com
Educação: Apoio ao Estudante	www.estudantes.com.br
Empresas: Flügel Design	www.palmetal.com.br/flugel
Esportes: Globo Esportes	www.globo.com.br/esportes
Finanças: Pluginvest	www.plugado.com.br/pluginvest
Informática: StudyWorks Web	www.studyworks.eti.br
Lazer: America Sound	www.americasound.com.br
Notícias: Banca de Revistas	www.bhnet.com.br/banca
Saúde: Boletim de Atualização em Saúde	www.lampada.uerj.br/boletim
Serviços: Green Cards Online	www.greencard.com.br
Sexo: BestSex Home Page	http://bestsex.sexypage.net
Turismo: BrasilTur	www.brasiltur.com.br

Dados referentes ao dia 21/06/2000

GALERIA

Título: Painel
Site: www.3dxperience.com

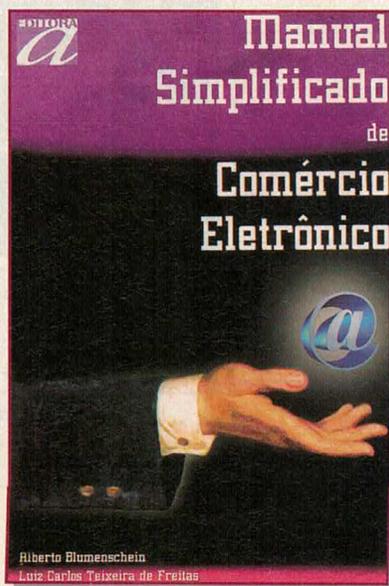
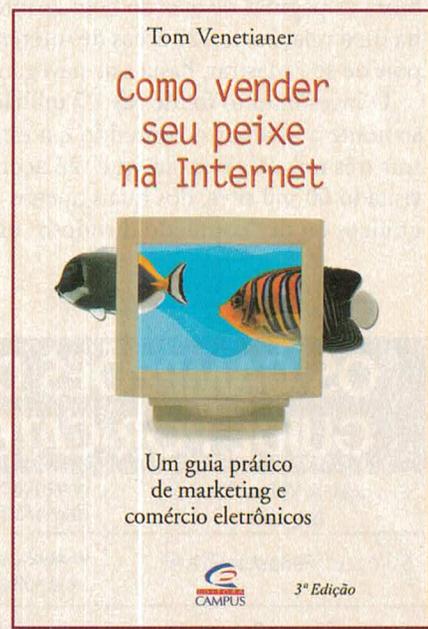
Livros

Leitura dinâmica

Telecomunicações, comércio eletrônico e marketing na rede. A *internet.br* deu uma olhada nos últimos lançamentos literários para quem quer se aprofundar e até ganhar dinheiro na Web.

A professora de telecomunicações para leigos da Northeastern University, Annabel Z. Dodd, escreveu um livro para quem quer se informar sobre as novidades da revolução pela qual vêm passando as telecomunicações. O objetivo de "O Guia Essencial para Telecomunicações" é fazer com que o leitor entenda o assunto mesmo que não tenha base. Ainda que falando sobre novas aplicações da rede IP, convergências e tecnologias sem fio, a autora explica o assunto com clareza.

Guia Essencial para Telecomunicações
Annabel Z. Dodd
*Editora Campus (**www.campus.com.br**)*
416 páginas

"Vender", uma palavra simples cujo significado é o principal objetivo dos profissionais de comércio eletrônico. Mas para vender algo na Internet é preciso usar antes uma série de palavras e expressões complicadas, algumas em inglês e que nem sempre significam o que aparentam. Para acabar com as dúvidas não somente dos leigos, mas também dos profissionais, os publicitários Alberto Blumenschein e Luiz Carlos Teixeira de Freitas lançam o "Manual Simplificado de Comércio Eletrônico", um livro completo e fácil de entender, perfeito para os interessados da área. Ilustrado com gráficos simples, é um primeiro passo para quem quer lidar com vendas pela Web.

Manual Simplificado de
Comércio Eletrônico
Alberto Blumenschein e
Luiz Carlos Teixeira de Freitas
Editora Aquariana — 96 páginas

Entenda a Internet como um todo e saiba como usá-la. Assim o livro "Como vender seu peixe na Internet" mostra os mecanismos e ferramentas de marketing para os que desejam garantir seus empreendimentos na rede. O autor Tom Venetianer leva o leitor de uma maneira divertida não só por entre os fundamentos do comércio eletrônico, mas também pelo passado da Internet e as revoluções por ela causadas tanto do ponto de vista profissional quanto comportamental dos usuários. Um livro que pode ser utilizado como um guia ou para fins didáticos, perfeito para quem quer aprender e entender.

Como vender seu peixe na Internet
Tom Venetianer
*Editora Campus (**www.campus.com.br**)*
270 páginas

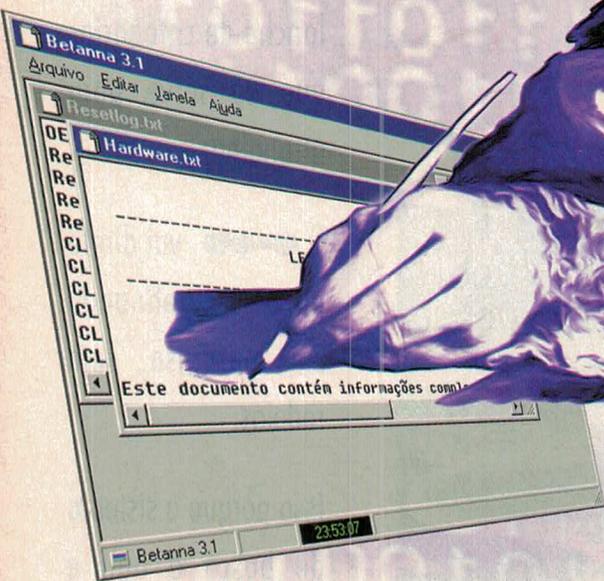
Made in Brazil

Se meu bloco de notas falasse...

Os webmasters "das antigas" sempre reclamaram que não era possível que o bloco de notas do Windows abrisse mais de um documento por vez na mesma janela. Venhamos e convenhamos, o tal editor de texto é uma ferramenta útil mesmo, mas poderia realmente possuir alguns recursos a mais.

Foi pensando nisso que o gaúcho Lucas Graebin, de 16 anos, criou o Betanna, um concorrente à altura do utilitário da Microsoft. Concebido em fevereiro deste ano, o Betanna é um editor de texto puro, desenvolvido em C++, mas que não depende de arquivos DLLs para sobreviver. "Aos poucos fui acrescentando algumas opções a mais", conta o estudante.

Dentre as opções que Lucas menciona, a principal é a capacidade de a mesma janela abrir mais de um arquivo .txt ao mesmo tempo. Isso é motivo suficiente para que Graebin já tenha registrado, em média, 160 downloads no endereço *www.terravista.pt/FerNoronha/1868*.

O Betanna já se encontra na versão 3.1, mas Lucas avisa que a próxima versão está a caminho. O que podemos esperar dela? "Algumas correções de bugs, sem falar em outras opções que serão acrescentadas".

CÉREBRO ELETRÔNICO

BRUNO DRUMMOND

Cursos online

De olho no mercado profissional e nas novidades da educação a distância, a *internet.br* traz este mês mais dois cursos online.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA (UFBA – *www.ufba.br*)

Curso de Marketing Online e Comércio Eletrônico

(*www.facom.ufba.br/saladeaula/sala3.html*)

A Universidade Federal da Bahia oferece um curso a distância de Marketing Online e Comércio Eletrônico. Uma das principais metas do curso é discutir a situação atual e as perspectivas para o futuro do Comércio Eletrônico na Internet. São 40 horas de aula em quatro semanas de atividades dividas em três níveis: Introdução, Debate e Avaliação.

INSTITUTO DE FORMAÇÃO INTERNET (INFNET – *www.infnet.com.br*)

Curso de ASP

(*www.infnet.com.br/cursos/infnet/i513.htm*)

Uma das tecnologias mais utilizadas para a elaboração de sites dinâmicos é a ASP (Active Server Pages), desenvolvida pela Microsoft. O Infnet deixa os que já têm bom conhecimento de HTML por dentro do assunto através de um curso com 20 horas. O curso ensina, ainda, as linguagens JavaScript Client Side e PERL, além de uma base de SQL.

PESQUISA

Decifrando o leitor online

Como se comporta o leitor diante de um jornal digital? O que chama sua atenção e o que ele procura? Para responder a essas perguntas, a Stanford University e o Poynter Institute, dos Estados Unidos, fazem pesquisas há dois anos. Os cientistas usam um aparelho que persegue o foco do olho, o eye-atractive. Foram submetidas à pesquisa 67 pessoas (37 homens e 30 mulheres) e o resultado será divulgado no mês que vem, mas já há dados interessantes que indicam que o leitor online pouco difere do tradicional. A principal descoberta é que, numa tela, o texto é o primeiro ponto de atração do leitor, mesmo que haja imagens. Ele fica cerca de meia hora diante da tela e procura primeiramente as notícias sobre crimes, desastres, as locais e depois as de seu interesse objetivo. Surpreendentemente, continua o estudo, mulheres e homens procuram notícias esportivas quase que na mesma proporção.

E mais: os anúncios publicitários (banners) do alto da tela têm um segundo de atenção (suficiente para serem notados), enquanto fotos e gráficos recebem um quarto de segundo. O leitor online, ainda segundo os pesquisadores americanos, prefere sites aos quais já está acostumado ou aqueles mais tradicionais, navegando ao acaso só depois de vê-los.

Pérolas do chat

BRASIRC
#gaybrasil
<Fle-Ressaca> Bebi agora no sábado, mas a última vez foi antes da Semana Santa
<Allan_Ctba> É... Semana Santa, é? E se manteve bêbado desde entaum

#MP3
<x-w1nd0w> Eu acabei de enviar o arquivo Metallica-I_disappear.mp3 para ZeRoWeRnEr 2 slot(s) vazio(s)! Pegue o seu rápido!!
<ZeRoWeRnEr> Nem sei deixo ver aki. Onde q vê isso?
<x-w1nd0w> Lá onde tem um gráfico
<x-w1nd0w> /run www.MusicMatch.com
<x-w1nd0w> Putz!
<x-w1nd0w> A minha versão do MusicMatch é a 4.5
<x-w1nd0w> A tua é a 5.0?
<ZeRoWeRnEr> É
<x-w1nd0w> Então nem sei como q é...

#40ANOS
*** NERO^ (*bleh@max151.sto.terra.com.br*) Entrou #40anos
<pegoraro> Pô, nero, vê se pára quieto aí, né!
<terno_curto_> Nero voltou p/botar fogo
<NERO^> Que nada, Terno Curto, Nero tá cansadinho mesmo

TECNOLOGIA

Do fundo do mar

A Marinha de Guerra Americana recentemente testou com sucesso uma tecnologia desenvolvida pela empresa americana Benthos, que permite o envio de correio eletrônico de um submarino submerso a mais de 120 metros de profundidade para uma base militar a mais de 5 quilômetros de distância. Foi a primeira vez que um submarino submerso e em movimento conseguiu se comunicar com a base sem revelar a sua localização, já que não foi necessário vir à superfície ou colocar uma antena à tona. O sistema usa modems acústicos que enviam dados digitais através de energia sonora. Tais modems mandam os dados a longas distâncias, sem usar cabos. A tecnologia, desenvolvida com subsídios do comando central da Marinha de Guerra dos EUA, deverá ter em breve aplicações civis, como na exploração do fundo dos oceanos.

Byte-papo

Meu mundo num micro

O Unibanco, a Terra Networks e a MasterCard lançaram em junho o projeto e-moços, para promover o cartão virtual e-card. Foram escolhidos dois jovens para passar 99 dias num apartamento, sem poder sair e que sobrevivem por meio da Internet, fazendo compras pelo e-card. Sem telefone, Arthur Ranieri Júnior e Fernanda Kfuri, que estão em São Paulo e no Rio de Janeiro, respectivamente, podem receber visitas de qualquer pessoa, desde que sejam agendadas, mas não podem sair do apartamento. "Nem a gente pode falar com ela", conta o porteiro Cícero, que trabalha há nove anos no prédio no qual a e-moça Fernanda Kfouri está hospedada, na Zona Sul do Rio. A e-moça, uma carioca de 24 anos, contou como está sendo a experiência de sobreviver pela Internet.

360 - Como foram os primeiros dias no apartamento?
Fernanda Kfuri - *A produção me deu uma espécie de kit de sobrevivência, com saco de dormir, água e outros acessórios essenciais para usar até chegarem as primeiras compras. No primeiro dia, tive que passar 12 horas conectada, só comprando. Para me enxugar depois do banho, tive que usar pano de chão durante alguns dias, porque ainda não tinha toalha.*

Fernanda Kfuri: R$ 5 mil por mês para ficar conectada 24 horas por dia

360 - Quanto dinheiro você teve para gastar e o que você vai ganhar?
F.K. - *No total eu tive R$ 60 mil, mas em um mês gastei a metade. As compras que eu fizer serão revendidas, e o dinheiro arrecadado será doado a uma instituição de caridade. Ganharei R$ 5 mil por mês para ser a e-moça.*

360 - Quais as dificuldades que você está encontrando nas compras online?
F.K. - *No geral, é complicado comprar roupa porque é um produto que você tem que experimentar. Em dez pedidos, apenas um serve, e para trocar é outra dificuldade, porque é chato, demora e, dependendo do que for, não vale à pena. Às vezes, também é complicado, porque nem sempre o que você vê no site é o que você espera realmente. O sofá, na página, era bege claro, mas quando chegou ele era bege escuro. Outra dificuldade, também, é que algumas lojas não aceitam cartão. Mas teve um lado legal: alguns objetos essenciais, como fogão, geladeira, máquina de lavar e colchão chegaram em dois dias.*

360 - Como você avalia o comércio eletrônico?
F.K. - *Eu diria que dá para sobreviver, mas tem alguns detalhes que podem ser melhorados. Como não tenho telefone, uso e-mail para pedir informações dos produtos. Vi na foto de um site um abajur com cúpula, mas ele veio sem. Então tive que mandar vários e-mails até chegar à conclusão de que tinha que devolver a mercadoria porque a loja não vendia abajur com cúpula. Alguns serviços, também, não existem via Internet, como cabeleireiro. Não posso fazer as unhas nem arrumar meu cabelo!*

360 - Você já se sentiu entediada por ter que ficar aqui o dia todo?
F.K. - *Não dá tempo. Sempre tenho atividades agendadas que me tomam o dia inteiro. Há gente que tem necessidade de sair, andar pelas ruas, mas eu não, gosto de ficar aqui. Se me dessem mais 100 dias para ficar aqui, nem pensava duas vezes.*

Acelerar é preciso

Conheça um novo programa que vai turbinar os seus downloads

FICHA TÉCNICA

Programa do mês: Download Accelerator
Home page: *www.speedbit.com/default.asp*
Nível do usuário: básico
Tamanho: 928 KB .... ★★★★★
Interface: .... ★★★★★
Preço: free .... ★★★★★
Cotação .br: .... ★★★★★

pior - ★ | ★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ - melhor

Por Rodrigo Lopes

A cada dia, os programas se tornam mais robustos e mais fáceis de usar. Tais facilidades e robustez podem ser traduzidos em programas maiores, para desespero do usuário. Pode-se até falar que "conectar por banda larga resolve", mas como a banda larga ainda é algo para lá de restrito, aqui no Brasil, a dificuldade continua.

No Tutorial deste mês, resolvemos buscar algo que contribui para diminuir nossos cabelos brancos e nossa conta telefônica (já que quanto mais tempo na rede, mais alta é a conta): o Download Accelerator, programa que, como o nome diz, acelera os downloads.

INSTALAÇÃO

As telas de instalação são simples. O programa é freeware (gratuito), mas existe uma tela de registro com dados típicos (nome, empresa, e-mail – **fig01**), e outra com dados genéricos (**fig02**). A instalação é rápida, mas, para que conclua a instalação, é necessário reiniciar o computador.

MANUSEIO E DOWNLOAD

Após a instalação, você estará pronto para fazer seus downloads. O funcionamento do Download Accelerator é parecido com outros já conhecidos por nós (Gozilla e GetRight).

O programa consegue selecionar sites-espelhos (Mirror Sites) e fazer downloads através de servidores proxy (servidores proxy são muito usados em empresas para garantir não só a segurança da rede como para possibilitar acesso à Internet para seus empregados). O software possui ainda um recurso para refazer o download do ponto onde ele parou (Resume), mesmo se a conexão cair. Além disso, tem o recurso de Drag&Drop da URL que desejamos fazer o download.

A tela de download é simples e fácil de entender (**fig03**). Existe uma área que contém as informações do arquivo que estamos recebendo, como URL do arquivo, destino no HD (que pode ser modificado, mas o default é o nosso desktop) e um campo de descrição.

Na parte inferior, encontramos os sites-espelhos nos quais podemos fazer o download. Escolhida a melhor opção, podemos clicar em Start Download e esperar pelo término. A nova tela nos mostra informações básicas da performance, como local em que está salvando, se o servidor suporta o recurso de

Ilustração: Thais de Linhares

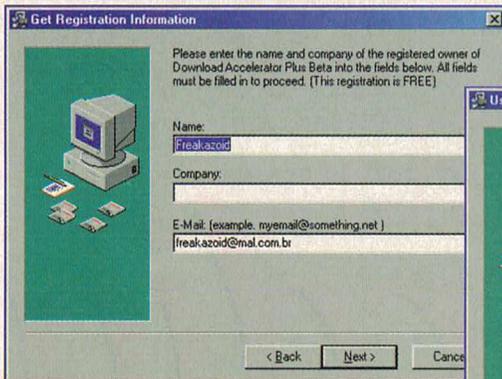



Fig.1: Tela de instalação típica e simples

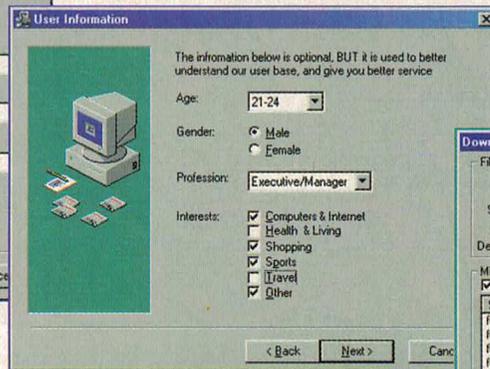



Fig.2: Informações básicas sobre o usuário e seus interesses

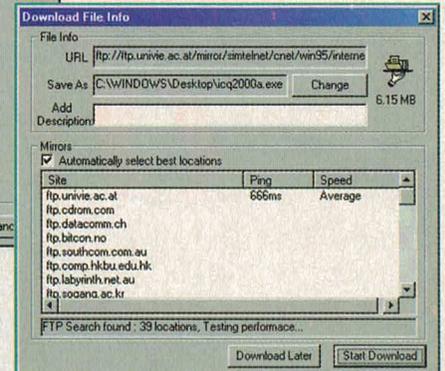



Fig.3: Tela inicial de download, com análise dos servidores

Fig.4: Tela de download

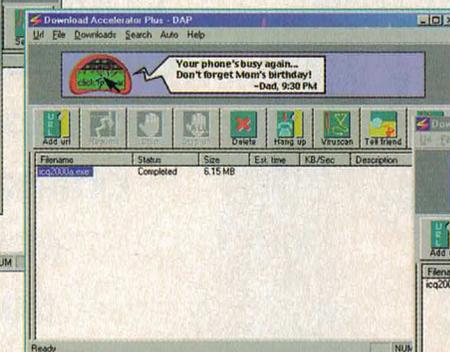



Fig.5: Search por downloads a partir do engine do programa

Fig.6: Console do Download Accelerator

refazer o download, caso a conexão caia, a URL do arquivo, o tempo restante e as taxas de transferência (**fig04**).

Algo que impressionou positivamente durante o teste foi a rapidez com que o programa realizou o download e o tempo que sobrou para a operação, em relação ao que havia sido estimado.

OUTRAS IMPLEMENTAÇÕES

Outros recursos podem ser acessados direto do console do Download Accelerator, como o Antivirus (**fig05**). Este recurso é configurável, ou seja, utiliza o programa antivírus instalado na sua máquina e que você está habituado a usar, pois é você quem tem de colocar as configurações do antivírus para que ele funcione.

Outro recurso que deve ser destacado é o Tell Friend, que utiliza o seu correio eletrônico para enviar uma mensagem a algum amigo seu. Quando você utiliza pela primeira vez, o Download Accelerator busca sozinho o seu correio padrão para enviar a mensagem.

Uma ferramenta que agradará aos usuários é a busca por arquivos (**fig06**). É possível fazer buscas por MP3, programas, arquivos isolados ou aqueles que são mais baixados da rede. Sua interface é simples, e ele lança mão de um search engine localizado no próprio site do programa para realizar a busca que pedimos. Nessa página Web, podemos também mandar um e-mail para alguém mostrando os melhores MP3 ou arquivos que encontramos.

Esse search engine é atualizado pelo fabricante, que verifica a integridade dos links, ou seja, se os arquivos continuam disponíveis para download. Esse banco de download mostra quando foi a ultima verificação,

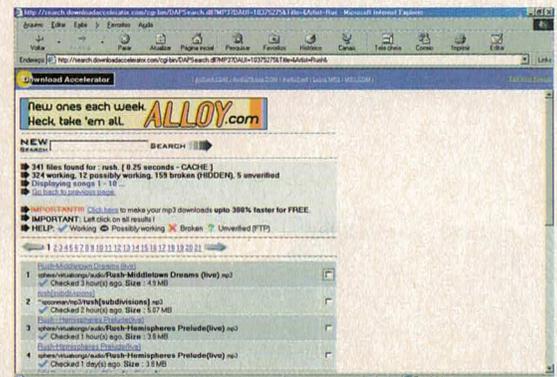



Fig.7: Resultado do search

tamanho do arquivo, nome do arquivo/música, e quantidade encontrada (**fig07**).

Simples de usar, pequeno e com incrível performance, o Download Accelerator tem tudo para se tornar ferramenta indispensável para qualquer usuário da Internet. ■

Divã da discórdia

Foto: Divulgação

A psicóloga Luciana Nunes já consultou online e atualmente dá conselhos de graça

Cada vez mais comum nos Estados Unidos e na Europa, a psicanálise online gera polêmica entre profissionais do ramo no Brasil

Por Juliana Marcenal

O ambiente aconchegante e o divã macio que deixa o paciente à vontade ganharam um concorrente de peso para quem se submete a um tratamento psicoterápico: o computador. A terapia online faz de qualquer lugar com um micro ligado à Internet um consultório psicanalítico em potencial, um divã virtual. E isso já virou realidade nos Estados Unidos e em vários países da Europa. Aos poucos, o método ganha adeptos no Brasil. E também ganha polêmica quanto ao lado ético de tal forma de exercício profissional da psicologia. O Conselho Federal de Psi-

cologia (CFP – *www.psicologia-online.org.br*) está preparando um documento de regulamentação, previsto para entrar em vigor até o fim deste mês.

A prática da psicoterapia pela Internet tem dividido opiniões entre os profissionais da área. Alguns acreditam que a ausência do contato "olho no olho" pode comprometer o resultado do trabalho. Para outros, se a troca de olhares fosse fundamental, os psicólogos não colocariam o paciente no divã e sentariam atrás dele, como ocorre na consulta convencional.

NARRATIVA

Psicólogo há 13 anos, Marcelo Salgado (*www.fortalnet.com.br/psyberterapia*) faz parte do segundo grupo. "O fato é que existem pessoas precisando de atendimento em saúde mental que não vão, nunca iriam ou nunca mais voltarão a um consultório tradicional", diz. É por essa razão que ele consulta pela Internet desde 1997. "A psicoterapia online é uma metapsicoterapia. É uma psicoterapia narrativa, baseada em texto, hipertexto e contexto", explica.

Para se tornar um paciente virtual, basta mandar um e-mail para Marcelo, com o que ele intitula de psico-iografia, especificando nome, idade, hábitos, estado civil, queixas e preferências. Durante os três anos, ele já atendeu mais de 200 clientes. "Em breve será comum o atendimento online", prevê.

Sem dizer o nome de qualquer de seus pacientes por causa do sigilo profissional, Marcelo revela que certa vez recebeu um e-mail de um homem cujo problema era ficar muito irritado quando alguém falava de boca cheia perto dele. "Na primeira mensagem ele escreveu: 'Meu problema é idiota demais para gastar tempo e dinheiro com um psicólogo real e irritante o suficiente para me atrapalhar social e profissionalmente. Me sinto aliviado por você ter tido essa idéia genial de divã virtual", conta Marcelo. Segundo ele, na última mensagem o paciente se despediu dizendo que recomendaria o serviço aos amigos. As consultas do psicólogo podem ser cobradas ou não, dependendo do caso, mas Marcelo não quis divulgar o valor da consulta.

Foto: Carolina Andrade

Fabiana tem dúvidas quanto à melhor forma de terapia online

Há dois anos, com o crescimento do número de sites oferecendo – e cobrando – consultas psicanalíticas no Brasil, os conselhos regionais de Psicologia ficaram alarmados por ser tratar de uma prática ainda sem fundamentação teórica e técnica. Marcelo Salgado não vê problemas com a cobrança. Ele garante que nunca teve conflitos com o Conselho Regional de Psicologia do Ceará (CRP-CE), onde mora. A afirmação é con-

Foto: Divulgação

Thais: consulta na Web sem cobrar nada

testada pelo conselheiro do CFP, Marcus Vinicius de Oliveira. "Ele já teve um processo com a Polícia Federal por cobrar pelas consultas", ataca.

DE GRAÇA

É por essa razão que a psicanalista Thais Sá Pereira e Oliveira (*www.psicosite.com.br/psic/thais.htm*) não cobra suas consultas online. Segundo ela, esse é um dos fatores que tem diminuído o número de seus atendimentos. "Várias pessoas já me procuraram para serem atendidas através da Internet, mas, como não cobro, não posso programar mais tempo para essa atividade", lembrando que também atende no consultório convencional. Apesar disso, Thais atualmente tem dois pacientes online: um, há um ano e quatro meses, e outro, há quase um ano. As consultas são realizadas através do site Psicosite e podem ser feitas através de e-mails e chats, com duração equivalente à de um atendimento convencional (45 minutos).

Segundo Marcus Vinicius, o CFP não é contra a psicoterapia online, e o objetivo da regulamentação não é o de proibir a prática, mas admiti-la desde que para fins de pesquisa. A decisão não é aceita por todos. Thais acredita que, com a determinação, o Conselho não impossibilita a pesquisa, mas de alguma forma a contamina. A psicóloga Luciana Nunes, do site PsicoInfo, já fez consultas online quando trabalhava na East Las Olas Psychological Group, em Fort Lauderdale, nos Estados Unidos, mas concorda com a ação. "Não se pode liberar uma prática profissional se ainda não existe treinamento e estrutura sistemática para dar apoio e supervisão ao psicológo que desejar atender pela Internet", argumenta.

Em seu site, Luciana presta um serviço gratuito de aconselhamento através do "Tire suas Dúvidas". "Respondo os e-mails dando conselhos, o que difere de um atendimento psicoterápico", diz. Por semana, ela recebe em média perguntas de quatro internautas e, para evitar que isso se caracterize num relacionamento terapêutico, Luciana nunca responde mais de duas vezes a cada pessoa.

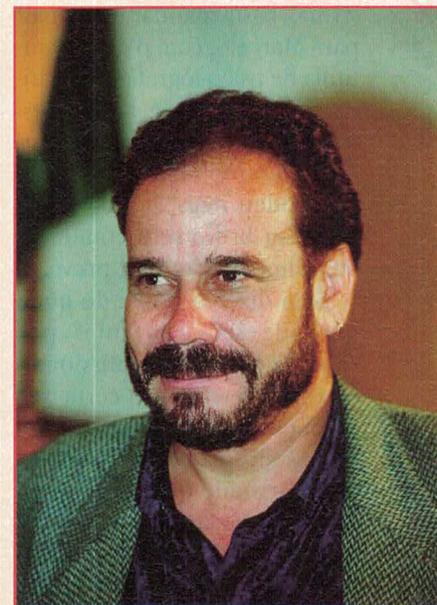
MERCADO

Integrante do Centro de Investigação de Mídias Digitais (CIMID), a psicóloga Fabiana Maiorino também concorda com a posição do CFP e diz que acredita que há possibilidade terapêutica na Internet, mas ainda não sabe se é a terapia online.

Um dos argumentos mais usados pelos profissionais que defendem a liberação imediata da psicoterapia online no Brasil é o fato de que, nos Estados Unidos e em vários países da Europa, ela segue apenas as regras do mercado. Se o cliente aceita pagar, o problema com os resultados é dele. "Não é bem assim. Lá, há critério para tudo e, apesar de existirem muitos sites que prestam esse serviço, todos têm que comprovar serem associados ao Mental Health Counseling online, instituição filiada à American Psychological Association (APA), que oferece respaldo legal e ético ao profissional", diz Fabiana.

Os defensores do divã virtual discordam. "A psicoterapia online pode funcionar também como elemento de transição, possibilitando a perda do medo ou do preconceito em relação ao tratamento", avalia Thais. Outra vantagem, ela continua, "é que os preços são mais baixos, já que na Internet os gastos são menores do que os das salas convencionais – nos EUA, por exemplo, o preço da consulta sai em média por US$ 30".

Na avaliação do CFP, existem muitos pontos que não favorecem a Psicologia online, como a falta de pesquisa, segurança e privacidade. Marcus Vinicius dá um exemplo: é proibido pelo Código de Ética e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente atender menores de 18 anos sem a autorização dos responsáveis. "Como poderemos saber qual é a idade da pessoa que será atendida pela Internet?", questiona. O debate está aberto. ■

Foto: Divulgação

Marcus Vinícius: psicoterapia online, só para fins de pesquisa

Banda estreita

Anda em marcha lenta a criatividade dos inventores brasileiros quando o assunto é Internet. Para mudar o quadro, eles criaram um novo instituto

Alista: consulta de preços em supermercados

A famosa criatividade brasileira tem dormido no ponto quando se trata de bolar soluções e dispositivos para a Internet. O máximo a que se dedicam os inventores tupiniquins no campo da tecnologia diz respeito às tímidas criações para o microcomputador. A mais recente é a Máquina Repositora de Disquetes, desenvolvida pelo inventor Paulo Nunes, de Belo Horizonte. Trata-se de um aparelho que tira e coloca disquetes no drive automaticamente, depois de realizadas as gravações. "Equipamentos semelhantes custam cerca de US$ 2 mil no exterior, mas a minha tecnologia permite que esse custo caia para R$ 500", garante Paulo.

A verdade é que os inventores brasileiros ainda não voltaram suas baterias para a Web. Pelo menos é o que se conclui do 1º Salão de Idéias para a Internet, realizado no mês passado pela Associação Nacional dos Inventores (ANI), em São Paulo. O salão foi parte da Expo Genius, feira internacional que reuniu mais de 400 inventores em mais de mil modalidades de criação. "Você tem de gostar muito de um determinado assunto para inventar alguma coisa", diz Jamil Acácio, inventor de um cinto de segurança para motocicletas, tentando justificar a falta de interesse dos inventores brasileiros pela rede.

Uma exceção é o Terço Digital, um processador eletrônico de orações, criado pelo inventor Josué Corrêa de Lacerda. Ele comprou os domínios Rosariodigital.com.br e Tercodigital.com.br, onde oferece, desde o mês passado, uma versão online de sua criação – de graça. Ele acha, porém, que os investimentos dos grandes portais inibem os inventores. "Eles estão massacrando", acusa, sem explicar bem o que a falta de criatividade tem a ver com a existência de grandes portais.

A máquina que repõe disquetes, criação de um inventor mineiro

APOIO

Para apoiar os inventores e demais interessados em criar soluções para facilitar a vida do internauta, acaba de ser criado o Instituto Nacional de Idéias para Internet (Inadi). Todos os projetos que precisarem de apoio já podem obter acesso a uma estrutura de profissionais e articulações financeiras e comerciais por meio do site *www.inadi.com.br*.

Foi com o apoio do Inadi que o inventor paulista Pedro Henrique Senni criou o site Alista, que oferece um serviço de consulta de preços a supermercados de São Paulo. O instituto registrou a idéia e deu assistência jurídica, mas o site ainda não está no ar por causa de problemas de atualização. A idéia é que, através de parcerias, os preços sejam atualizados pelos próprios estabelecimentos. "Mas nada me impede de enviar equipes para pesquisar preços nas ruas", acrescenta Pedro, deixando supor que os inventores brasileiros ainda se apóiam em saídas mambembes para driblar as dificuldades. ◾

Idade nova na rede

Idosos descobrem o microcomputador e fazem da Web companheira e até fonte de renda

Por Eduardo Carvalho

Foto: Gianne Carvalho

Placidino dará cursos a distância

Cronologicamente, eles têm bastante idade. Apesar disso, não dá para dizer que tenham cabelo s brancos – hoje em dia, cuidar da aparência é obrigatório em suas rotinas. Às mudanças no visual, têm acrescido pitadas generosas de curiosidade e vontade de aprender. E o novo objeto do desejo dos idosos brasileiros está deixando a televisão enciúmada e atende pelo nome de microcomputador. Ligado à Internet, é claro.

"Ficava constrangido vendo os jovens mexendo e eu sem saber do que se tratava essa tal de Internet", diz Viriato Brandão Filho, de 86 anos, que está aprendendo noções básicas de como navegar na Web e tem se divertido nas salas de chat. "Ainda não sei como vou usar a rede, não quero é ficar de fora. Para mim tem sido uma descoberta diária", diz Berta da Nóbrega, de 64 anos, que também está indo à luta para desvendar a rede. Outra que resolveu chutar o medo para escanteio é Palmira Macedo, de 64 anos. "Achei que navegar fosse mais difícil", desdenha. "Estou feito criança, doida para ver o que acontece", completa.

COLEGAS

Viriato, Berta e Palmira são colegas de turma. Aprendem a velejar pela Web numa turma

do Museu da República (*www.museudarepublica.org.br*), no Rio de Janeiro, onde há três anos são oferecidos cursos de informática só para idosos. Foi lá também que o dentista Placidino Brigagão, de 71 anos, aprendeu a andar na Internet. Há menos de três anos, ele não tinha idéia do que era um site. Hoje, Placidino, que é presidente da Academia Brasileira de Odontologia, está colocando em prática um projeto de integração de dentistas do Brasil todo, via Internet. "Já estou montando uma equipe e darei cursos a distância", planeja. "Os jovens da família me incentivaram. Meus sobrinhos me disseram: 'Tio, vem cá, vem andar pelo mundo no computador'. Não larguei mais", conta.

Outro que há um ano e meio não larga a Web é o químico aposentado Hildebrando Lamberti, de 63 anos. Ele a considera uma companheira inseparável. "Eu me sentia sozinho e quase analfabeto, vendo as pessoas falarem de computador e Internet à minha volta", lembra. "Agora, troco idéias com gente de tudo quanto é canto, fiz amigos em vários lugares e converso muito mais com a minha filha, que mora nos Estados Unidos", conta. Hildebrando não usa a rede só como lazer. Atualmente trabalhando com compra e venda de carros, tem anunciado e fechado negócios na Internet. "Estou tendo mais resultado do que com os anúncios em jornal", compara.

A aposentada Maria Júlia Lopes, 82 anos, também está adequando a rede a seus interesses e está envolvida em vários projetos pessoais. Entre eles está uma extensa pesquisa para formar uma grande biblioteca de culinária, com livros em vários idiomas. "Também pesquiso muito para escrever um livro sobre a vida brasileira", conta ela, que já fez amigos até em Portugal, via Web.

Foto: Carolina Andrade

Hildebrando: companheira inseparável

RENDA

Usar a rede como fonte de renda faz parte dos planos de muitos aprendizes da terceira idade. O coordenador do Laboratório de Informática do Museu da República – que já formou mais de mil alunos idosos –, Luís Cláudio Nunes Pereira, conta a história de quatro senhoras de um mesmo prédio que, depois de fazerem cursos de informática, tiveram a idéia de criar um jornal para o condomínio. "Elas passaram a ganhar algum dinheiro, pois conseguiram que pequenos comerciantes da vizinhança se tornassem anunciantes." Ele garante que não há limite de idade para aprender a se virar no mundo virtual. "Tivemos aqui um senhor de 99 anos que vinha acompanhado da enfermeira. Terminou o curso navegando", conta.

Os cursos de informática e Internet para o público dessa faixa etária crescem pelo Brasil. Um dos mais tradicionais é o da Unati, Universidade Aberta da Terceira Idade, núcleo da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj – *www.uerj.br*) com mais de cem cursos, em várias áreas, voltados para os idosos. O curso de informática da Unati busca uma metodologia específica para esse público, tradicionalmente avesso às novidades da tecnologia. "O principal objetivo é fazê-los dialogar com grupos etários diferentes", diz Renato Veras, coordenador da Unati.

"É um público muito aplicado. O importante é abrir

Foto: Gianne Carvalho

Turma de idosos do Museu da República: descoberta

caminho para que eles aprendam a encontrar conteúdos de seu interesse", acrescenta o administrador de empresas Fernando Saldanha, que há dois anos criou em São Paulo o curso Site 1 (*www.site1.com.br*) e já formou mais de 800 idosos.

A procura é tanta que já tem até editora que publica material didático de informática específico para o público idoso. É o caso da MindWare, de São Paulo, que não apenas publica como desenvolve livros e apostilas para projetos específicos de ensino voltados à terceira idade. "É um mercado em crescimento. O idoso está descobrindo que informática não é bicho-de-sete-cabeças", diz Dalmo Mattiusso, diretor comercial da editora.

"Trata-se de um público que tem grande potencial consumidor e que dispõe de muito mais tempo para ficar conectado", diz José Fernando Simone, editor do site Mais de 50 (*www.maisde50.com.br*), um dos vários que começam a pipocar na Web – como o *www.maturidade.com.br* e o *www.velhosamigos.com.br*, por exemplo – de olho no potencial de um mercado para os internautas mais maduros. Maduros, curiosos e cada vez mais destemidos diante da tela, do mouse e do teclado. ■

Os 'ciberverdes'

Três alemães criam site contra o 'lixo virtual'. Mas, na lista dos piores feita pelo grupo, a página deles é destaque

Por Márcio Damasceno, de Berlim

Não há tema mais importante na vida de um alemão do que ecologia. Se o brasileiro pode ficar horas confabulando sobre futebol ou os rumos da novela das oito numa mesa de bar, o alemão consegue perder uma noite discutindo sistemas de reciclagem de lixo ou quantos milênios são necessários para a decomposição de um reles saquinho de plástico. Não é à toa que o ativismo verde germânico é um dos mais bem-sucedidos do mundo, não é à toa que o Greenpeace tem sua sede em Hamburgo e também não é por acaso que, justamente na capital do país, um trio de jovens diz querer se tornar "o primeiro grupo de combate à poluição no meio ambiente virtual".

O protesto, em pleno 'Internet World"

"A Internet está doente. Poluída e cheia de lixo: com milhões de websites ruins e desatualizados, mailings inúteis e links mortos, que tiram o tempo e abusam da paciência dos usuários da rede", alertam os membros do Bios (sigla para "Better Internet Orientation Squad for Digital Environment). O grupo de defesa do "verde" cibernético, criado em maio por três jovens profissionais de computação berlinenses, tem a pretensão de se firmar como uma espécie de Greenpeace virtual, com protestos espetaculares nos moldes dos barulhentos ecologistas de Hamburgo.

FEITIÇO

Mas o feitiço está começando a se virar contra os feiticeiros. É que, por mais ecologicamente corretos que os alemães pareçam ser, muitos compatriotas de Marie Bartel, Chris Knipping e Tobias Schönpflug, os criadores do site, entenderam muito bem o espírito da coisa. O resultado é que o próprio site do Bios acabou encabeçando a relação dos "excrementos da Internet" feita pelo trio. "Vocês são muito estranhos!", escrevem uns. "Isso é uma forma de discriminação e censura", apontam outros.

Eles rebatem as acusações ressaltando que consideram sagrada a liberdade de expressão na Web. "Somos absolutamente contra qualquer forma de censura", garante Chris Knipping.

ESTRÉIA

A forma como eles pretendem se acorrentar em cabos de fibras óticas ou se pendurar em portais da Internet ainda é um mistério. De qualquer forma, as ações no mundo real já tiveram uma estréia. Durante a inauguração da feira Internet World – realizada em maio, em Berlim –, o grupo esticou uma faixa na frente do palco e gritou palavras de ordem num megafone, interrompendo a cerimônia e o discurso do secretário de Estado alemão.

Fotos: Divulgação

Os ciberecologistas Tobias, Marie e Chris

"Salvem a Internet", era o que vinha escrito na faixa. Posando como Che Guevaras de um suposto ecologismo digital, os criadores do Bios dizem querer, com esse tipo de iniciativa, fazer com que a rede mundial de computadores "seja aceita e protegida como ambiente vital da mesma forma que o ar e a água". Quem entra no site deve citar o endereço maldito e justificar a escolha. Os links dos rejeitados aparecem, então, numa listagem sob a foto de uma lixeira – na qual, até agora, o próprio Bios é o grande destaque.

Foto: Carolina Andrade

'Forrest' Benson

A história e as histórias do webmaster que virou grife na Web brasileira

Por Eduardo Carvalho

O nome dele é George Acohamo, mas fique à vontade para chamá-lo de Benson. Foi com esse apelido – ganho por causa de uma suposta semelhança com o protagonista de um antigo seriado de TV – que esse publicitário de 26 anos virou grife na Internet brasileira. Um talento que cativou do rei Pelé à deusa Luana Piovani, sem falar nos bambas do mercado da criação publicitária e da Internet, que volta e meia disputam o seu passe.

Atualmente no comando da área de entretenimento do portal Zip.Net, Benson está aprendendo a lidar com a nova faceta de executivo que precisa gerenciar orçamentos e dirigir uma equipe grande. "Mesmo trabalhando de 11 a 12 horas por dia, não

tenho mais tempo para me dedicar só à criação, como antes. Mas me divirto muito", comenta, do alto de 1,96 metro de altura, simpatia e simplicidade.

O REI NA REDE

Aos 26 anos, Benson tem é história para contar. Como a de uma das principais criações de que participou até hoje: o site oficial de Pelé. "No fim de 97, comecei a pesquisar e vi que o Pelé não tinha site! Falei para o pessoal da agência (a Noix Multimídia, que havia fundado junto com três amigos, no início daquele ano) e começamos a ligar para a Pelé Sports e Marketing. A insistência foi tanta que um dia conseguimos marcar uma reunião com o diretor de marketing da empresa", conta. Depois de projetos e negociações mil – durante as quais o poderoso UOL entrou na briga, e perdeu –, o site foi desenvolvido pelos quatro rapazes e lançado no ano seguinte, às vésperas da Copa da França.

"Foi o máximo. Virou nosso cartão de visitas", diz. Mas a história não acabou com o lançamento do site. Junto com o webdesigner Daniel Japiassú, que também desenvolvera a página, Benson embarcou como parte da corte do Rei para a Copa. Foram dois meses de convivência em tempo real – literalmente – com Pelé. "Íamos a todo lugar com ele, nos eventos, jantares, programas de TV e rádio, jogos, andando de limusine e mandando notícias para o site sem parar. Foi demais", descreve.

Sem dúvida um ápice para quem, menos de dois anos antes, não sabia nada da rede quando foi convidado para trabalhar com criação para a Internet – mais especificamente para o cargo de diretor de arte da Media Lab, que, na época, era a maior produtora da incipiente Internet brasileira. O ano era 1996 e ele tinha navegado um par de vezes, como mero usuário: "Para ver um site da Disney", conta, rindo das voltas da vida. Fez um curso de HTML e aprendeu o resto fazendo, criando campanhas publicitárias na Internet para os clientes da produtora.

PONTAPÉ INICIAL

Aprendeu e, pouco depois, criou, com três amigos, a produtora Internet Noix Multimídia. Era o pontapé inicial rumo aos ares e mares da rede. Mas, como é que quatro garotos de 20 anos, desconhecidos e com pouco dinheiro, poderiam ir longe na Internet? "Foi aí que surgiu a idéia de fazer páginas para estrelas da TV. Como éramos um negro (eu), um loiro, um moreno e um branco, lancei a idéia de escolhermos quatro atrizes que começavam a fazer sucesso e de fazermos sites de graça para elas. Em troca, nos dariam retorno na mídia", lembra Benson.

As beldades? "Taís Araújo, Suzana Werner, Nívea Stellman e Luana Piovani", enumera. Deu certo, e os jovens webmasters começaram a ficar conhecidos no meio. Através de Suzana, de quem se tornou amigo, Benson conheceu o apresentador Luciano Huck da era pré-Tiazinha e Feiticeira. Algum tempo depois, criou sozinho o site do Luciano, que cresceu na velocidade da fama do apresentador, virou um portal para jovens, e cuja equipe de criação e produção dirige até hoje.

No ano passado, o site de Luana Piovani foi o vencedor na categoria "Pessoal" do iBest, o Oscar da Internet no Brasil. Depois da premiação, já desligado da produtora, recebeu várias propostas de emprego. Foi convidado por empresas de peso, como as agências de publicidade DM9 e McCann-Erickson, a produtora TV1, a editora Abril e o UOL. Foi para a TV1, e em pouco tempo estava no Zip.Net. "Minha vida mudou muito depressa. Mas corro atrás há muito tempo", reflete.

QUADRINHOS

Corre mesmo. Aos 9 anos de idade, Benson ainda era um toco de gente quando fazia histórias em quadrinho e começou a colaborar com a seção infantil de um suplemento do jornal A Notícia, de Manaus, onde morava. Aos 12 anos, já morando em Belém, o menino não gostou do caderno infantil do tradicional jornal O Liberal. Um dia, foi procurar a editora-chefe do jornal. "Disse-lhe que nenhuma criança normal lia aquilo", recorda, aos risos. Santa petulância: levou um punhado de desenhos e três dias depois foi contratado como "estagiário mirim" para a arte do jornal.

De lá para a Internet, passaram-se dez anos. Saindo da faculdade, ele trabalhou com marketing e publicidade e classificava a Internet como "coisa de *nerds*" quando recebeu o convite para dirigir a área de criação da produtora Media Lab, e a partir daí você já ficou sabendo. Antes disso, ainda adolescente, escreveu um livro em que a apresentadora Xuxa era a protagonista. "Depois de um ano correndo atrás da produção dela, passei a fazer parte da equipe de criação do programa", conta mais uma de suas aventuras criativas.

Benson andou de limusine com Pelé na Copa do Mundo, fez sites de gente famosa, dirige uma das áreas de conteúdo de um megaportal, recusou convite de trabalho de pesos pesados da Web, trabalhou com Xuxa, foi disputado por grandes agências de publicidade, ganhou o iBest... Forrest Gump às avessas, tomou parte da sua própria história. Ao contrário do distraído herói, dialogou com a realidade e, mesmo no mundo virtual, inovou-a, recriou-a. E isso tem feito a diferença. ■

Repórter DIGITAL

A tecnologia está mudando como nunca o jornalismo e o jornalista. A Internet tira profissionais da imprensa e as universidades se adaptam ao novo tempo

Ele anda apressado e tem o tempo como inimigo. Por trás de uma fina divisória, ouve uma conversa entre figurões da política. Com a máquina digital de última geração – e que custa alguns milhares de dólares – em punho, fotografa o encontro. Em seguida, graças a recursos disponíveis no telefone celular, conecta o laptop à Internet e envia ao editor o texto contando o diálogo e a foto que comprova o encontro, antes que um concorrente o faça. A reportagem está pronta e não demora para chegar pela Web à tela de cada leitor-internauta do jornal, que por sua vez só existe no mundo virtual.

A cena acima parece de filme de espionagem ou mesmo um relato futurista, mas é só o dia-a-dia de Marcelo Pedreira ou de qualquer outro "repórter iG". Trata-se de um grupo de jornalistas criado pelo iG (*www.ig.com.br*) para produzir matérias para o jornal virtual "Último Segundo" (*www.ultimosegundo.com.br*). É um exemplo acabado do que pode ser o verdadeiro repórter multimídia. "Quando vou a entrevistas coletivas, o pessoal da antiga olha com muita curiosidade para aquela parafernália toda", ele conta. "Para mim, é só uma antecipação do que vem por aí".

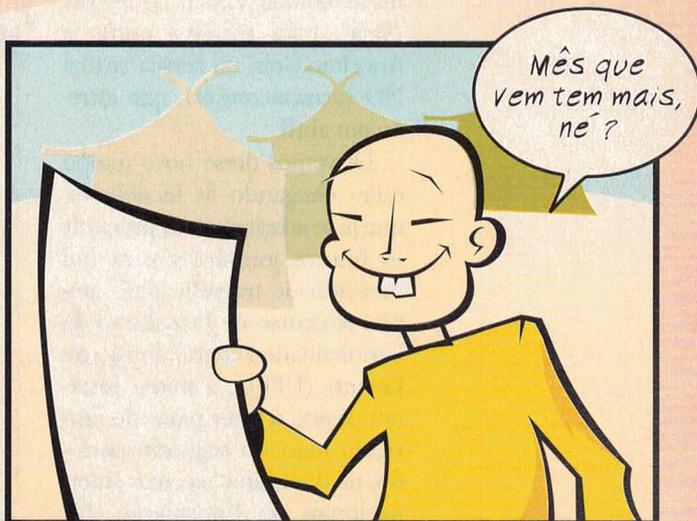
NOVÍSSIMA MÍDIA

Toda essa história de jornal virtual e notícia em tempo real chega a arrepiar, basta uma rápida olhada para trás. Há 163 anos, as notícias eram transmitidas de lugares distantes através do Código Morse. Há nem tanto tempo assim, o fax foi uma pequena revolução, um ganho de tempo incrível, tecnologia de ponta. Hoje, o jornalismo, que por princípio descobre e antecipa as novidades, está inserido na última das grandes novidades tecnológicas, uma novíssima mídia, a grande vedete do momento: a Internet.

É para ela que estão indo muitos profissionais. Atrás de gordos salários e novos desafios, grandes nomes da imprensa, como Ancelmo Gois, Paulo Henrique Amorim e Alberto Dines, migraram (totalmente ou em parte) para a grande rede. "Resolvi mudar por duas razões muito fortes. A primeira delas é que ganharia um bom dinheiro. A outra é que todo jornalista é

História da tecnologia no JORNALISMO

China
1362

É criado o jornal de publicação mensal "Kin Pau" na corte de Pequim.

Estrasburgo, Alemanha
1438 Gutemberg cria a tipografia, que permitiu a reprodução rápida de um mesmo texto.

França
1529

Surge o primeiro pasquim, especializado em casos extraordinários.

Boston, EUA
1690

É lançada a primeira folha americana, "The Public Occurrences".

1880 Graham Bell inventa o telefone.

Ilustrações: Octavio Aragão

um ser irrequieto. A vida só tem graça quando sentimos um friozinho na barriga", confessa Ancelmo Gois, que largou a conceituada coluna Radar, na revista "Veja", para escrever outra, a Ancelmo.Gois, na revista virtual NO (*www.no.com.br*), que estreou em abril.

Os ventos desse novo tempo estão chegando às faculdades, que já se adaptam para preparar os futuros jornalistas para um mercado de trabalho mais amplo. No curso de Jornalismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), a mídia Internet passou a fazer parte do currículo logo no segundo período, na disciplina Sistemas Internacionais de Informação. "O objetivo é fazer com que os alunos tenham logo contato com as relações do jornalismo com as áreas de telecomunicações e informática/Internet. Também analisamos publicações online", diz Eduardo Refkalefsky, coordenador do curso.

Já a Universidade Federal da Bahia (UFBA) acrescentou ao programa a disciplina Oficina de Jornalismo Online, onde os alunos produzem matérias para o jornal do site da faculdade. A faculdade Cásper Líbero também investiu e contratou o diretor comercial do provedor Brasil Online (Bol), Alan Fkaerato, para dirigir um núcleo de projetos virtuais. "O nosso site é desenvolvido por alunos, que também colaboram com o site do jornal 'Gazeta Esportiva'. Também fazemos pesquisas acadêmicas sobre a Internet", enumera Marco Araújo, coordenador da faculdade.

Foto: Gianne Carvalho

Cláudia Reis trocou a grande imprensa por um site especializado em economia

Foto: Gianne Carvalho

Ancelmo Gois: dinheiro e 'frio' na barriga

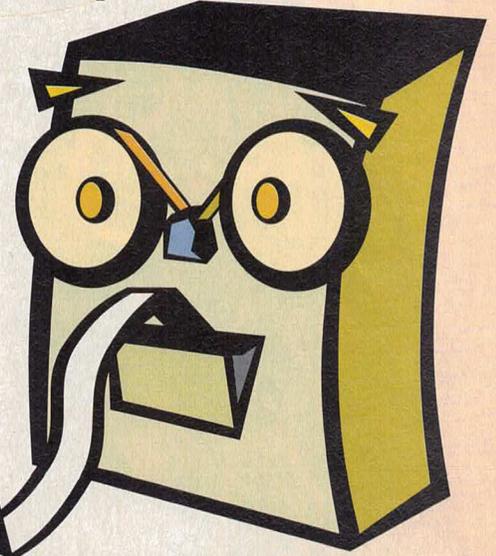
RITMO ACELERADO

Para o repórter que escreve na Internet, o *dead line* – como é conhecido no meio o prazo-limite para entrega das reportagens – estende-se pelo dia todo. "Trabalhamos com pesquisa de opinião todo o tempo. A busca pelo furo é constante, o que faz o ritmo ser mais acelerado", diz Luciano Dias, que deixou o jornal "O Dia" para trabalhar no "Último Segundo". Ele não teme o desafio da nova mídia. "O que sempre vai valer é o conteúdo. Um jornalista deve ter boas fontes, saber apurar os fatos e traduzi-los para o grande público", sintetiza.

A jornalista Cláudia Reis, diretora jornalística do InvestShop, também trocou a grande imprensa – até abril era editora-executiva de "O Dia" – pela Internet. "Sou movida a adrenalina. A possibilidade de iniciar um novo projeto me fascina", entusiasma-se. Ela é a responsável pela estruturação da área jornalística do site, que pertence ao grupo Bozano.

Na opinião de grande parte dos jornalistas, a fórmula para o profissional do futuro mistura conhecimento das novas tecnologias com requisitos inerentes à profissão. Para Luciano Dias, o repórter não deve se preocupar com um manual de como escrever para a Web. "Devemos estar sempre atentos ao que é notícia e ao que é novo, isso não muda. E as novas tecnologias fazem parte desse pensamento", analisa.

Com uma vasta experiência em coberturas políticas, Ancelmo Gois concorda. "É preciso aproveitar a maior proximidade com o público que esse novo meio dá e aliar as muitas possibilidades da tecnologia a pré-requisitos fundamentais para o jornalista como sensibilidade, indignação e desconfiança", avalia.

1914
Primeira foto transmitida por fios.
1920
Primeira transmissão de rádio nos EUA.
1926
J. L. Baird apresenta ao mundo a televisão.
1945
Primeira geração de computadores a válvula.
Década de 50
Surge a "rede das redes", a Internet, inicialmente destinada ao uso militar.
1991
JORNAL DO BRAS
O JB usa pela primeira vez um computador em sua redação.
fique por dentro de todos os tipos de negócios da companhia
Bem-vindo
Quinta-feira, 27 de abril de 2000
O GLOBO on
Plantão
Colunas
Economia
Fipe: SP teve inflação de 0,21% na 3ª quadrissemana de abril
Plantão - 07h57m
Nasdaq tem alta de 1,09% e Dow Jones cai 1,18%
Plantão - 13h03m
IBGE: desemprego em março foi de 8,1%
Plantão - 10h02m
Manaus Saneamento: leilão é suspenso pela terceira vez
Plantão - 12h43m
PESQUISA
Você concorda com a adoção de pisos regionais para o salário-mínimo?
Sim
Não
Não tenho opinião formada
SERVIÇOS
Brasil 500 anos
Previsão do Tempo
Áudios
Megafone
1996
O jornal "O Globo" vai ao ar na íntegra pela primeira vez. Surge o GloboOn.

Viviane reforma seu site para desfilar, na Web, a mesma sensualidade que exibe na TV

oto: Marcelo Corrêa • Maquiagem: Edson Morales
erucas: Fiszpan • Produção: Christina Böller

SEXO
o lado quente da Web

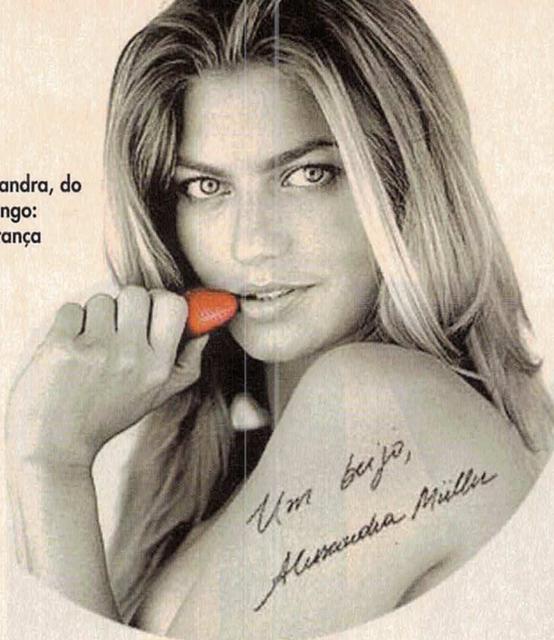
Sites, fóruns e chats fazem de tudo para seduzir o público com muito erotismo e informação

Quando a Internet nasceu no Brasil, há quase cinco anos, já fervilhava em "desejos calientes" para todos os lados. Era comum, quando você entrava nas ferramentas de busca da época e digitava a palavra sexo, aparecer uma grande lista de links de sites com fotos eróticas explodindo na tela do computador. Com um simples clique no mouse, o internauta tinha senha livre para um "suculento" cardápio sobre sexo na privacidade da telinha do micro, sempre com a pornografia a tiracolo.

Com o tempo, a Web cresceu e amadureceu muito na hora de exibir o tema, que gera sempre uma boa dose de polêmica, mas está na lista dos mais acessados pelos internautas. Aos poucos, pelo menos por aqui, a pornografia com imagens bizarras e grotescas cede espaço a um novo tipo de conteúdo: quem faz sucesso hoje combina a receita que inclui erotismo, voyeurismo, arte da sedução, formas de cantadas, relacionamento, dicas excitantes para melhorar o desempenho na cama e saúde sexual.

Sexo na rede está cada vez mais excitante e também muito mais informativo e educativo. Portais, sites, fóruns, IRCs e salas de bate-papo colocam em primeiro plano um conteúdo baseado no comportamento sexual. O ponto "g"

Alessandra, do Morango: segurança

Foto: Divulgação

da questão é sempre recheado de dicas, conversas e encontros virtuais para lá de picantes. "As pessoas querem ter conhecimento. A Internet favorece, porque tem uma linguagem muito fácil, muito acessível", observa a sexóloga Regina Navarro Lins.

Autora dos livros "Cama na varanda", "Na cabeceira da cama" e "Conversa na varanda", Regina Navarro escreve artigos e tira dúvidas sobre sexo no site Cama na Rede (*www.camanarede.com.br*). "O comportamento do internauta que acessa esse tipo de página mudou", diz. "Só mesmo uma pessoa muito limitada é capaz de ficar o tempo todo conectada para procurar fotos eróticas", comenta.

ARTE DA SEDUÇÃO

Seduzir o público internauta com toques de erotismo está na cartilha de muitos sites. De uma tacada só, o iG (*www.ig.com.br*) trouxe na bagagem o sensual Morango (*www.morango.com.br*) e incorporou o badalado Banheiro Feminino (*www.banheirofeminino.com.br*). Enquanto o primeiro traz matérias e seções de fotos sensuais de belas mulheres, mas sem apresentar um nu explícito, o outro reúne uma turma muito divertida, que finalmente revela o que todo homem quer saber: o que as mulheres falam no banheiro? É claro que sexo não pode faltar nessa pauta...

A turma do banheiro é, na verdade, composta de uma pessoa só. Andréia Cals, a criadora do site, saiu da produtora de Web DM9 para se dedicar ao Banheiro Feminino, na verdade uma compilação das conversas de um grupo de seis amigas da Zona Sul do Rio de Janeiro.

"A gente é amiga há 20 anos, sempre conversando, batendo papo, falando um monte de besteiras. É o reflexo de um grupo feminino muito fechado", explica Andréia. O site conta com um misto de comportamento, relacionamento, namoro e (é claro) homens, além das dicas da personagem Sabia Mahara, uma mulher para lá de rodada.

Monique: coluna que fala de sexo

Janaína é filmada 24 horas por dia

Fotos: Divulgação

O erotismo também fica à flor da pele no site Morango, que tem Alessandra Miller como editora. Um dos atrativos sedutores é a seção Casa da Janaína, na qual a modelo Janaína Machado é filmada 24 horas por dia por duas câmeras, uma na sala e uma no quarto. As imagens são transmitidas diretamente para o site.

Na área de bate-papo do Universo Online (UOL), centenas de internautas se encontram nas salas com temas de sexo para flertar e apreciar fotos e vídeos eróticos. Este fluxo de gente se mantém constante 24 horas por dia, mas é à noite que o acesso estoura, fazendo as salas

Foto: Carolina Andrade

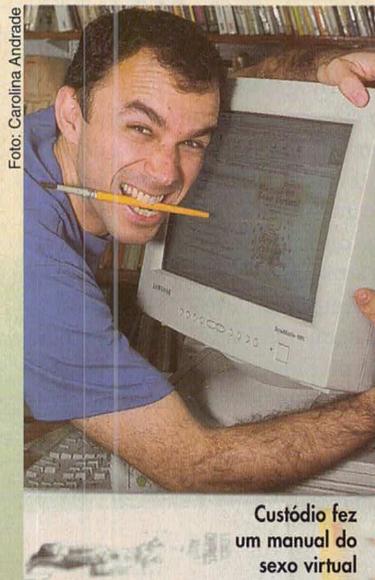
Custódio fez um manual do sexo virtual

Vange Leonel: página para lésbicas

Foto: Divulgação

ficarem cheias, deixando muita gente do lado de fora.

O panorama não é diferente no chat denominado "No escurinho", do portal Terra. Nos serviços de encontros virtuais Almas Gêmeas (*www.terra.com.br/almas*) e Amigos Virtuais (*www.uol.om.br/amigosvirtuais*), grande parte das pessoas cadastradas procura parceiros ou parceiras para algo muito mais intenso. Vale fazer de tudo, em termos de serviços, para saber se a brincadeira acaba em amizade, romance ou sexo. Os grandes portais procuram falar de sexo oferecendo conteúdos específicos para jovens e adultos.

SEXO COM INTERATIVIDADE

A mídia tradicional migrou para o ambiente da Web sem esquecer da receita que deu muito certo no mundo dos átomos. Fotos, vídeos e reportagens picantes voltados para o público adulto dão aquele fôlego ao site da Playboy (*www.playboy.com.br*). A interatividade do site da revista com seu público tem sido marcante na seção "Divã da Loura", na qual uma loura sensual ouve seus problemas e dá conselhos.

"Ela é uma psicanalista heterodoxa e ultra-sensual. O personagem está crescendo tanto que pretendemos fazer um ensaio com ela ainda este ano, que sairá primeiro no site", conta Kaíke Nanne, editor da Playboy.

Voyeurismos à parte, quem também pode ser encontrada nas festas cariocas, esbanjando sexualidade, é a apresentadora Monique Evans. Além do programa "De noite na Cama", transmitido pelo canal de TV a cabo Shoptime.com para vender produtos eróticos, Monique também marca presença no site Azaração (*www.azaracao. com.br*), escrevendo a coluna Zegzo. "Eu vou para as festas no Rio de Janeiro e conto na coluna histórias engraçadas que acontecem nessas festas, claro, falando também de sexo", conta a loura. Já Viviane Araújo, da Escolinha do Professor Raimundo, tem planos de fazer um upgrade do seu site, mas ainda não definiu quando a página ficará pronta.

QUANDO O FETICHE VIRA CRIME

Apesar de envolvente e capaz de gerar um bom volume de tráfego, sexo é um tema que está sempre na berlinda na Web. O motivo: o crime de pedofilia, cuja pena varia de um a quatro anos de prisão. Só que, cada vez mais, a própria Internet exerce o seu poder para combater a violência sexual contra menores. Muitos sites já estão na linha de frente dessa guerra.

É o caso do Kids Denúncia (*www.kids-denuncia.org.br*), criado pela jornalista Val Ribeiro, que funciona dentro do Centro Brasileiro de Defesa do Direito da Criança e do Adolescente (CBDDCA). O centro utiliza um sistema de rastreamento para localizar pessoas que fazem uso de fotos de crianças em sites ou em salas de bate-papo. A partir daí, a denúncia é feita para a polícia.

Quem também está na luta para eliminar a pedofilia é a Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e à Adolescência (*www.abrapia.org.br*), uma ONG que há 12 anos trabalha pelos direitos das crianças. A ABRAPIA, há três anos, atua lado a lado com o Ministério da Justiça no Sistema Nacional de Combate à Exploração Sexual Infanto-Juvenil (0800-990500), que recebe denúncias anônimas contra a exploração sexual comercial de crianças e adolescentes.

O pediatra Lauro Monteiro Filho, presidente da ABRAPIA, também faz parte do ForÉtica. "O ForÉtica é um grupo liderado pela UNESCO para pregar a ética na Internet. Como a Web é um meio livre de divulgação de idéias, cabe ao internauta ter a consciência de recusar esse tipo de material", analisa.

Foto: Gianne Carvalho

Regina Navarro Lins: a sexóloga acredita que o sexo virtual é uma alternativa viável

Foto: Carolina Andrade

Fernando Assunção, do Gostosa.com, diz que o público quer mesmo é ver fotos e vídeos eróticos

E por falar em televisão, o programa MTV Erótica também está no site *www.mtv.com.br*, para responder dúvidas dos internautas e fazer a interação com o pessoal da telinha. Quem entrar no chat do Erótica durante o programa, transmitido ao vivo, pode participar, falando de sexo e relacionamentos em geral.

A apresentadora Ludimila conta que a metade das perguntas que aparece é sobre comportamento. "Eu acho que tem mais perguntas sobre comportamento e menos perguntas sobre sexo, se bem que, para mim, toda essa área é sexo", define.

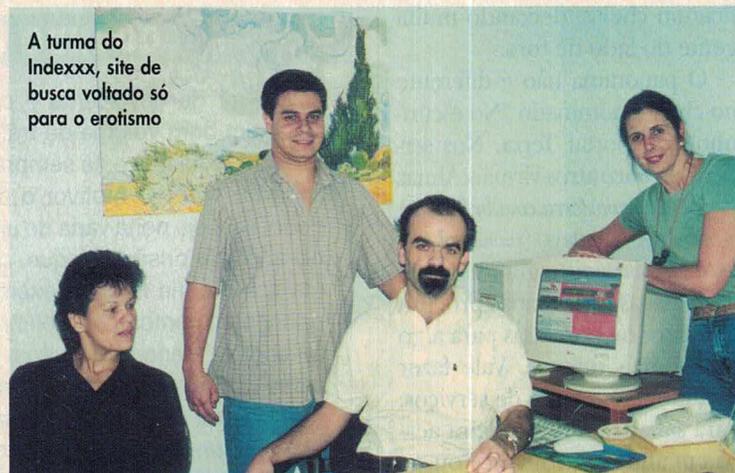
Quem também analisa o sexo virtual com a mesma perspectiva é o cartunista Custódio, autor do livro "Manual do Sexo Virtual", que contém ensinamentos e ilustrações bem-humoradas, falando do relacionamento homem x mulher x computador. "O livro trata de sexo virtual como sendo um processo de conhecer alguém, trocar informações com essa pessoa até que você passa, se lhe interessar, para outra fase, que é a de marcar um encontro, conhecer pessoalmente aquela figura", explica o humorista.

A turma do Indexxx, site de busca voltado só para o erotismo

Foto: Divulgação

A fórmula de caprichar nas imagens e nas fotos é o segredo de um dos mais badalados sites de sexo e erotismo: o Gostosa.com (*www.gostosa.com*), tocado por Fernando Assunção, diretor da Lengnet. "A gente percebeu que o pessoal quer ver é fotos mesmo. O site recebe muito e-mail pedindo fotos e até vídeos mais eróticos".

Qual é o segredo do Gostosa.com? "Talvez o maior motivo do sucesso é que o Gostosa.com é um site que nunca saiu do ar. É muito caro manter um site de sexo. Muitos servidores não aceitam páginas adultas porque sobrecarregam o servidor. A gente optou por ter um servidor dedicado à Gostosa, dando um acesso rápido", conta Assunção.

PROIBIDO PARA MENORES

Existe uma bateria de programas que impede o acesso de crianças e adolescentes a sites com conteúdo erótico. Veja alguns deles:

Net Nanny (*www.webtriad.com.br*): shareware brasileiro que monitora o uso da sua conexão com a Internet, e-mails, IRC (canais de bate-papo ou chat), newsgroups e aplicativos.

Adult Check System (*www.adultcheck.com*): o Adult Check é um sistema de verificação para instalar nas páginas eróticas. Exige a comprovação de idade para liberar o acesso.

ICRA - Internet Content Rating Association (*www.icra.org*): entidade internacional que rastreia conteúdos na Internet.

Cyber Patrol (*www.cyberpatrol.com*): é o primeiro programa utilizado para vigiar os endereços por onde o browser do seu computador navega e, se for o caso, trancar o acesso a esses endereços.

CYBERSister (*www.cybersister.com*): outro software bastante conhecido para vigiar a navegação das crianças, impedindo-as de acessar sites de conteúdo erótico.

SafeSurf (*www.safesurf.com*): o software impede a navegação em sites com conteúdo sobre sexo.

Surfwatch (*www.surfwatch.com*): mais um eficiente programa que vigia e impede o acesso de jovens internautas a sites adultos.

SmartAlex (*www.smartalex.com*): a grande vantagem deste programa em relação aos outros é o fato de ser gratuito.

A WEB FORA DO ARMÁRIO

Apesar de estar no feminino, a Internet não tem sexo, quanto mais preferência sexual. Quem lhe dá este tipo de definição são os internautas que navegam por ela, que podem ser hetero, homo ou bissexuais. Sexo, prazer e erotismo, neste terreno, quebra qualquer tipo de preconceito.

A comunidade GLS (a sigla significa gays, lésbicas e simpatizantes) também tem lá o seu quinhão na Web. Nos últimos anos, o número de sites com conteúdo para o público homossexual cresceu e apareceu. Quem observa é André Fisher, diretor do Mix Brasil

André Fischer, do Mix Brasil: Web como instrumento de sexualidade

Foto: Divulgação

(*www.mixbrasil.com. br*), que, desde 93, traz informação e entretenimento para o público GLS e foi inspirado no festival de cinema de gays e lésbicas de Nova York. O festival já aconteceu em 20 cidades brasileiras.

"A Internet foi o grande instrumento da sexualidade. Ajudou muita gente a fortalecer sua identidade", analisa Fisher. Quem também se mostra ativa (e ocupada) na Internet e fora dela é a cantora Vange Leonel, que se tornou conhecida quando a música "Noite Preta" foi tema de abertura da novela "Vamp", da Rede Globo.

Após uma passagem pelo Mix Brasil, Vange ainda mantém o fanzine para lésbicas CIO (*www2. uol.com.br/mixbrasil/ cio200*) e escreve uma coluna para o portal Supersite (*www.supersite.com.br*).

"Os sites GLS estão ajudando o homossexual enrustido a pensar um pouco mais sobre sua condição. Com mais informação em mãos, ele pode perceber as vantagens de sair do armário e ver que não está sozinho no mundo", comenta.

BONS NEGÓCIOS

Explorar o conteúdo de sexo e erotismo também é sinônimo de mais tráfego e bons negócios. O estudante de engenharia química, Alexandre do Nascimento, tinha uma pequena página sobre programação visual, mas o que queria mesmo era fazer sucesso com as mulheres. Um dia ele escreveu um texto sobre orgasmo múltiplo feminino, dando dicas de como provocá-lo.

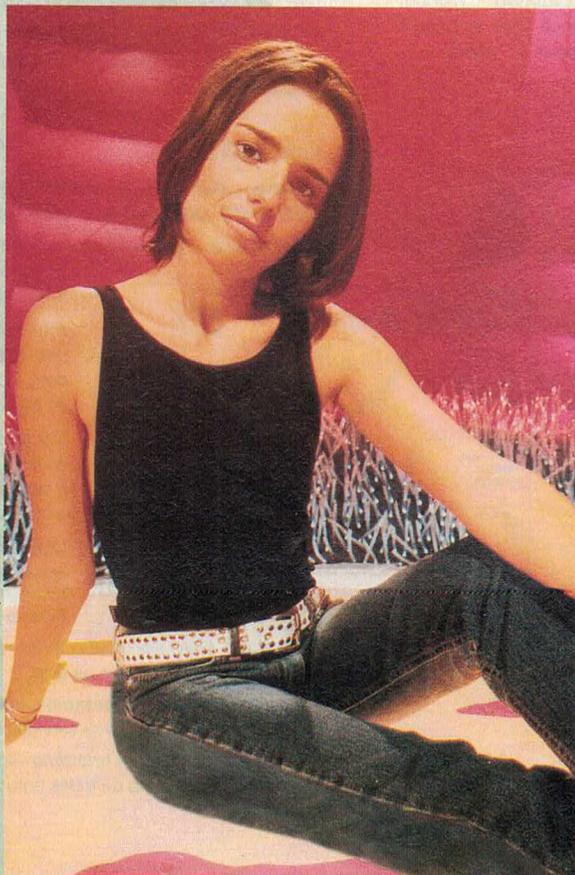
"A página recebia uns 20 acessos por mês. Depois desse texto, as visitas estouraram", lembra. Daí foi um pulo para criar o Dicas de Sexo (*www.dicasdesexo.com.br*), que conta com artigos que passam sugestões interessantes para se fazer com a companhia certa, além de dicas para cuidar do corpo e da mente. Alexandre recebe uma média de 100 e-mails de visitantes do site por mês.

Depois de criar o BestSex Home Page (*http://bestsex.sexypage. net*) há um ano e meio, o webdesigner Felipe Szatkowski entrou no ritmo de produção em série. O site, que oferece fotos, vídeos e câmeras ao vivo com cenas de sexo, foi vendido, mas Felipe não dorme no ponto. O sucessor é o UltraSex (*www.ultrasex.com.br*), que conterá, além do material de praxe do BestSex, fóruns, mural de recados e seções de sexualidade, divididos em diversas categorias, como heterossexual, homossexual e outras.

Com muita pornografia hoje, o Tudo.nu (*www.tudo.nu*) também prepara terreno para fornecer um conteúdo mais didático para o internauta. Quem conta a novidade é o criador da página, o webmaster Thiago Lemos Guerra, de 27 anos, responsável pela construção e manutenção dos sites criados pela Custom Desenho e Informática, da qual a Tudo.nu faz parte. A idéia é juntar o Tudo.nu com o Busca Erótica (*www.buscaerotica.com.br*) para criar um sistema mais interativo com jogos, artigos, fotos e ferramenta de busca.

O Tudo.nu segue o mesmo caminho do Indexxx (*www.indexxx. com.br*), o primeiro site de busca brasileiro voltado exclusivamente para conteúdo erótico. O que começou como um investimento para atrair internautas resultou em um serviço altamente excitante.

"A primeira versão era só a ferramenta de busca, e com o tempo fomos colocando um pouco mais de conteúdo. O público gostou muito. Hoje temos conteúdo próprio e trazemos de outros veículos, dando os devidos créditos", conta Antônio Carlos Guerra Toledo Pacheco, idealizador da página, que recebe em média 160 mil visitas por mês. ▶

Foto: Divulgação

PRAZER E EROTISMO NO CLIQUE DO MOUSE

IMAGENS ERÓTICAS

Amar - ***www.amar.com.br*** - você vai "amar" as fotos e contos eróticos deste site, além de conversar com outras pessoas no chat.

Arquivos XXX - ***www.arquivoxxx.com.br*** – fotos, histórias e classificados eróticos... A verdade está aqui dentro!

Caminhos do Prazer - ***www.caminhosdoprazer.com.br*** – descubra os caminhos para bares, saunas e motéis excitantes no Brasil inteiro.

Clímax - ***www.climax.com.br*** – belas imagens, do nu artístico ao sexo explícito.

Erosex - ***www.erosex.com.br*** – serviços e informações sexuais acompanham a seleção de fotos eróticas deste endereço.

Eroticams - ***www.eroticams.rgsul.net*** – câmeras mostram o que rola entre quatro paredes.

Galeria Erótica - ***www.galeriaerotica.com.br*** – os assinantes do serviço podem curtir fotos ou imagens ao vivo de sexo explícito.

Gatas.Com - ***www.gatas.com*** – somente gatas habitam as seções de fotos e classificados eróticos.

Pombaloca - ***www.pombaloca.com.br*** – o belo visual traz seções com fotos eróticas de todos os tipos.

SensualNet - ***www.sensualnet.com.br*** – o visual do site é simples, mas as fotos sensuais de belas mulheres vão mexer com o visitante.

SexONet - ***www.sexonet.com.br*** – sexo explícito, contos e câmeras eróticas se encontram nesta página.

SexySite - ***www.sexysite.com.br*** – a variedade de seções sobre o assunto é o ponto forte.

PRAZER EM 11 CLIQUES

No ano passado, um estudante americano fez uma pesquisa e concluiu que, de qualquer site que você esteja (até mesmo o do Vaticano), para chegar a uma página com conteúdo erótico, você clica no mouse umas 11 vezes.

DICAS E SERVIÇOS

Caliente - ***www.caliente.com.br*** – o Dr. Jairo Bouer, do programa Erótica MTV, assina este site sobre sexualidade.

Guia do Sexo – ***www.guiadosexo.com.br*** – um completo guia para o internauta saber tudo sobre relacionamentos e sexo.

A arte do Pompoar – ***www.pompoar.com.br*** – as mulheres aprendem a dar mais prazer controlando os músculos da vagina.

Conquista.Bi – ***www.conquista.com.bi*** – aprenda a ser um *Don Juan* no mundo real e no virtual também.

Clube Privê - ***www.clubeprive.com.br*** – belas acompanhantes com fotos e telefones esperam por você.

Sexy Mail - ***www.sexymail.com.br*** – aguarde por fotos eróticas em sua caixa postal todos os dias.

Harmony Motel - ***www.harmonymotel.com.br*** – o site do hotel promove encontros e outros serviços sensuais para o internauta.

Íntima - ***www.terra.com.br/intima*** – as mulheres também têm vez na Web, com fotos de belos homens, do jeito que vieram ao mundo.

Kama Net Page - ***www.brasil.terravista.pt/praiabrava/3303*** – o Kama Sutra e outras dicas prazerosas, diretamente do browser para você.

Sex Tour - ***www.sextour.com.br*** – faça um tour por este endereço que apresenta classificados, busca de sites e até vende CDs eróticos.

Swingers do Brasil - ***www.swing.com.br*** – procure outro casal pela Internet...

Virtual Café - ***www.virtualcafe.com.br*** – esta casa noturna de Santa Catarina também apresenta acompanhantes pela Internet.

Banana Sex - ***www.bananasex.com.br*** – o site sugere livros interessantes para sua educação sexual e traz um guia de motéis.

BH Sexual Zones - ***http://web.horizontes.com.br/~vnn/bhsex*** – aqui você encontra tudo de erótico que a cidade de Belo Horizonte tem a oferecer.

BSB Sexy - ***www.bsbsexy.com.br*** – tire dúvidas sobre sexo e compre produtos de sex shops.

Guia de Motéis - ***www.guiamoteis.com.br*** – informe o estado em que se encontra e saiba quais são as melhores opções.

SampaSex - ***www.sampasex.com.br*** – a cidade de São Paulo fervilha de prazer.

A sexualidade humana - ***www.spacnet.com.br/sex*** – saiba mais sobre a sexualidade, fetiches e como se prevenir de doenças.

PÚBLICO GLS

Gmagazine – ***www.gmagazine.com.br*** – a mais conhecida revista para o público gay também está na Web.

Grupo Gay da Bahia – ***www.ggb.org.br*** – este grupo baiano defende a classe gay e promove eventos sociais em todo o país.

Alibi – ***www.alibi.com.br*** – a agência de viagens Alibi se especializou no público GLS e organiza pacotes turísticos.

Ahos GLS – ***www.athosgls.com.br*** – um portal cheio de serviços e reportagens interessantes para o internauta homossexual.

Bananaloca – ***www.bananaloca.com.br*** – endereço voltado para o homossexual masculino.

Gay.com.Br – ***www.gay.com.br*** – site oficial da comunidade gay brasileira.

Edições GLS – ***www.edgls.com.br*** – a editora publica livros voltados para o homossexual e os vende pela Internet.

Deus e Homossexualidade – ***http://sites.uol.com.br/homossexualidade*** – o endereço apresenta a relação entre os

gays e a religião nos dias de hoje.

Freedom – ***www.freedom.brasil.nom.br*** – mais um site voltado para o gay masculino, com fotos e serviços.

GayBrazil – ***www.gaybrasil.com*** – portal feito por homossexuais, trazendo material bem interessante para o internauta gay.

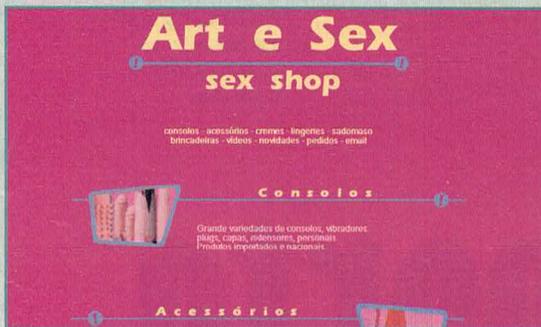
Gaytour – ***www.gaytour.com.br*** – um verdadeiro guia de lugares freqüentados só por homossexuais.

GLS Brasil – ***www.glsbrasil.com.br*** – fotos eróticas e classificados voltados para o internauta gay.

Gente do Bem – ***www.gentedobem.com.br*** – informações sexuais e dicas culturais para o gay brasileiro.

GLS Planet – ***www.glsplanet.com.br*** – notícias em tempo real e novidades para o público GLS.

SEX SHOPS

Art & Sex – ***www.artesex.com.br*** – uma variedade de acessórios à venda na Internet.

Ponto G – ***www.pontog.com.br*** – a mais conhecida rede de sex shops do Brasil.

Calígula – ***www.caligula.com.br*** – o sex shop virtual possui um variado catálogo e ainda aceita pedidos especiais.

Emoções e prazeres – ***www.emocoeseprazeres.com.br*** – produtos nacionais e importados.

Loveland – ***www.loveland.com.br*** – a loja virtual também traz classificados e informações.

Sexxy Shop – ***www.sexxyshop.com.br*** – centenas de itens com direito a brindes e promoções.

As Videogatas – ***www.uol.com.br/videogatas*** – loja virtual de vídeos eróticos.

Carinhos e Carícias – ***www.carinhosecaricias.com.br*** – facilidades de pagamento para quem comprar com cartão de crédito.

1,99Porn.Com – ***www.199porn.com.br*** – acessórios de prazer a partir de R$ 1,99.

Loja Sexy – ***www.lojasexy.com.br*** – a loja virtual é um grande portal erótico.

PROCURE SEU PAR

Amor@AOL – ***http://amor.americaonline.com.br*** – toda semana um internauta cadastrado é destacado no site.

Par Perfeito - ***www.parperfeito.com.br*** – a ferramenta do site permite cruzar dados seus com o de outros usuários.

Grude Grude - ***www.grudegrude.com.br*** – procure seu par ou curta as várias seções sobre relacionamento e sexualidade.

Encontro VC - **www.encontro-vc.com.br** – escolha sua opção sexual e seja feliz na sua procura.

Como Vai - ***www.comovai.com.br*** – informe as características do par que procura ou cadastre-se deixando o seu perfil.

Agora Vai - ***www.agoravai.com.br*** – aproveite para testar suas habilidades na arte do amor antes de procurar por alguém.

Flerte.Com - ***www.flerte.com*** – a descrição que o site apresenta de seus usuários é bem detalhada.

CANAIS DE IRC*

- **gaybrasil** – homens e mulheres que gostam de pessoas do mesmo sexo podem se encontrar por aqui.
- **SexCity** – procure por pessoas a fim de um papo mais "caliente" pela Web.
- **lesbians** – elas procuram elas.
- **Gay** – eles procuram eles.
- **sexpics** – troque imagens eróticas com outros internautas.

***Estes canais podem ser encontrados em servidores da BrasIRC (*irc.brasirc.com.br*) ou da Brasnet (*irc.brasnet.com.br*).**

BATE-PAPO 'CALIENTE'

Salas da categoria "sexo" do bate-papo do UOL (*www.uol.com.br*)

- Sexo virtual
- Casais
- Gays e afins
- Lésbicas e afins
- VerVídeo erótico

Salas da categoria "No escurinho" do bate-papo do Terra (*www.terra.com.br*)

- Eles e elas
- Pulando a cerca
- Sexo virtual

Salas da categoria "Papo Quente" do bate-papo da Starmedia (*www.starmedia.com.br*)

- Casais
- Papo quente

Salas da categoria "Sexualidade" do site Bate-Papo (*www.batepapo.com.br*)

- Fetiche
- Swing

Salas da categoria "Vupt - Erótica" do site O Site (*www.osite.com.br*)

- Amantes
- Fotos

BRINCADEIRA SEXUAL

Logo que você entra nas salas de bate-papo ou canais de IRC mais picantes, já recebe um convite para fazer sexo virtual – na verdade, uma brincadeira sensual na qual os *parceiros* descrevem na tela do computador o que fariam se estivessem juntos.

Bob Wolheim acredita que, para dar certo, o projeto tem que estar na contramão dos modismos

Bata na porta e vá à luta

Por Elis Monteiro

Ainda dá tempo de entrar na corrida do ouro e virar empreendedor na Web. Mas é preciso mais que um talento na mão e uma boa idéia na cabeça

Se esta fosse a época da corrida do ouro no Oeste americano, provavelmente eles estariam traçando planos para vender picaretas ou lutando para encontrar um veio de ouro mais rico. Na era da Tecnologia da Informação, no entanto, jovens empreendedores estão correndo atrás de idéias originais, projetos de sucesso e tecnologias inexploradas. Mas entusiasmo não é o bastante.

O primeiro passo para o sucesso é entender que, sem conhecer o mercado a ser atingido, qualquer idéia pode ser um fiasco. O segundo tem a ver com a capacidade de quem está pensando em se arriscar no competitivo mundo da Internet. O terceiro passo é buscar alguém que acredite no potencial de concretização da empresa. Nessa fase, procurar um bom parceiro ou sócio é fundamental. Para isso, estão surgindo cada vez mais as incubadoras de projetos, também chamadas de aceleradoras de negócios. Elas dão o impulso inicial para o

empreendimento e podem ser o diferencial entre um sonho e uma realidade.

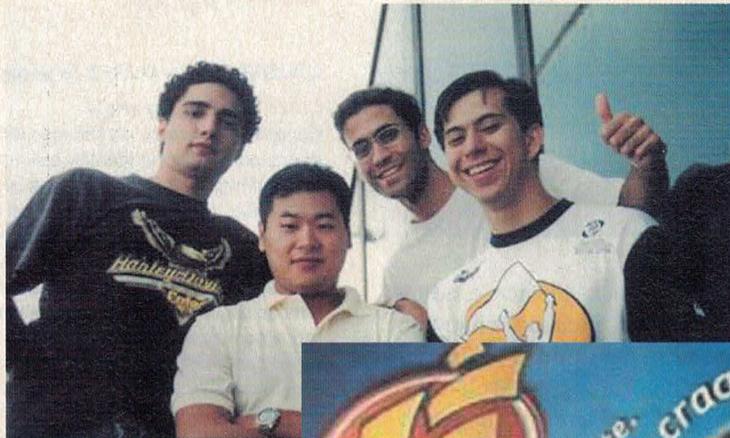
Foi o que aconteceu com Ronaldo Morita, 24 anos. Há dois anos, ele teve uma idéia: desenvolver na Internet um serviço comparativo de preços. Ao lado dos amigos Rodrigo Borges e Romero Rodrigues, criou o site Buscapé (*www.buscape.com.br*). Durante um ano, eles desenvolveram um software, chamado Spider, que busca pela rede produtos e preços e os remete ao banco de dados do Buscapé. No fim do ano passado, juntaram à equipe o administrador de empresas Mario Letelier, formalizaram um plano de negócios para a empresa e assinaram contrato com a incubadora e-Platform (*www.e-platform.com.br*). "Importante na Internet é antecipar tendências e saber que mercado atingir", aconselha Ronaldo, hoje um empreendedor de sucesso.

Outro que vê a empresa decolar é o publicitário Fabiano Bataglia, 29 anos. Em 98, meio que por acaso, ele aproveitou o gosto por futebol para criar, ao lado do pai – o jornalista esportivo Vital Batalha – e de mais três amigos, uma bolsa online de clubes e jogadores de futebol. Nascia o site Olé (*www.ole.com.br*), que virou a empresa Olé Mídia Ltda. desde janeiro deste ano, quando fechou contrato com a incubadora InVent (*www.invent.com.br*). Para isso, foi preciso detalhar o projeto num *business plan* e convencer a empresa do potencial de sucesso. Resultado: o Olé recebeu da incubadora um aporte de capital de US$ 15 milhões e caminha a passos largos para voar sozinho. "O público quer coisas diferentes, que saiam da rotina e conquistem sua atenção", diz Fabiano.

GRANDE CHANCE

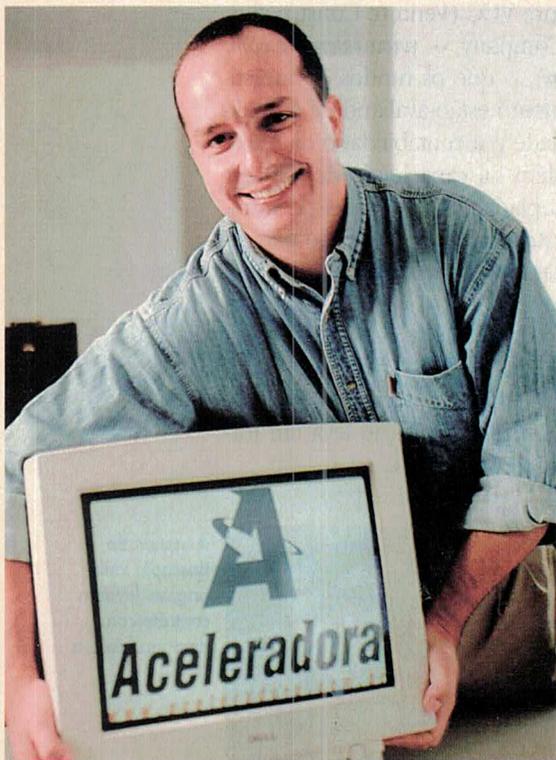
As aceleradoras de empresas são a grande chance de parceria profissional para quem está engatinhando com sua empresa pontocom. A Ideia.com (*www.ideia.com*) é um exemplo. Fundada em fevereiro, a incubadora recebeu, em pouco mais de um mês, mais de mil planos de negócios para serem avaliados. Com US$ 3 milhões no bolso, fruto de uma parceria com o fundo de investimento Warburg Pincus, a empresa já deu o *start up* em iniciativas como a Webventure (*www.webventure.com.br*), especializada em informações e serviços sobre esportes, aventura e ecoturismo, a Villa do Cirillo (*www.villadocirillo.com.br*), portal pessoal com conteúdo segmentado por cidades e bairros, e o Vale uma Cerveja (*www.valeumacerveja.com.br*).

A incubação na Ideia.com leva de três a seis meses e, no fim, a incubadora fica com participação acionária de 10% a 40% do negócio. De acordo com Bob Wolheim, um dos criadores da empresa, mais do que vontade o momento exige, além de ousadia, que o projeto esteja na contramão do que todo mundo está fazendo. "A corrida do ouro está acabando, mas ainda tem muita coisa a ser explorada", avalia o empresário.

Para Daniel Domeneghetti, presidente da incubadora I-Venture VCC (Venture Construction Company – *www.i-venture.com.br*), o que os fundos de investimento estão avaliando é a qualidade e a rentabilidade da idéia, além da capacidade de não ser copiada. "As empresas de infra-estrutura e serviços virão para ficar, porque elas independem do mundo virtual", analisa o executivo. A I-Venture VCC investe uma média de R$ 200 mil a 500 mil em empresas iniciantes, e o processo de incubação leva em torno de seis meses.

A equipe do Buscapé: idéia original levou a contrato com uma incubadora

Fabiano, do Olé: saindo da rotina

DINHEIRO EM CAIXA

A Aceleradora.com, incubadora de projetos carioca, sócia do fundo de investimento do Banco Modal, iniciou suas atividades em abril, com US$ 5 milhões prontinhos a serem investidos em idéias inovadoras. Sidney Breyer, presidente da Aceleradora.com, garante que o trabalho dos parceiros é fundamental para que o criador da idéia se ocupe com os pontos fundamentais da empresa, deixando para a aceleradora a

Antes de criar a incubadora, Sidney deslanchou na rede com a criação do Elefante.com

parte jurídica, técnica e administrativa. A incubação não tem prazo predeterminado e, depois de finalizada, a Aceleradora.com fica com participação acionária que varia de 15% a 40% do negócio.

O próprio Sidney, atualmente com 30 anos, é protagonista de um empreendimento na Web que deu certo. Antes de criar a Aceleradora.com, já teve uma produtora de software (a Zmovie) e uma empresa de prestação de serviços técnicos para empresas de Internet, a Ability. Há dois anos, fundou a agenda virtual O elefante (*www.elefante.com.br*). O site virou um sucesso e este ano Sidney montou a incubadora para auxiliar outros jovens que tenham boas – e viáveis – idéias para montar suas empresas na rede.

Os parceiros estão aí, mas, como convencê-los de que o projeto tem futuro? Bater na porta e se apresentar? Todas as incubadoras aceitam planos de negócios por e-mail, ou fornecem, em suas páginas, mecanismos de cadastro para facilitar o contato.

Aprenda a ser um empreendedor .com

FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS (Master of Business Administration (MBA))

Curso: Direito na Tecnologia, Gerência e Energia
Inscrições: abertas
Preço: R$ 11.000 à vista ou R$ 1.000 de matrícula mais 16 parcelas de R$ 858,00. Turma com 40 pessoas

Curso: Gerência em Telecomunicações
Inscrições: ano que vem
Preço: R$ 11.000 à vista ou R$ 1.000 de matrícula mais 16 parcelas de R$ 858,00. Turma com 40 pessoas

Curso: Administração financeira
Inscrições: ano que vem
Preço: R$ 11.000 à vista ou R$ 1.000 de matrícula mais 16 parcelas de R$ 858,00. Turma com 40 pessoas
Contato: (21) 559-6000

CENADEM (Centro Nacional de Desenvolvimento do Gerenciamento da Informação)

Curso: capacitação i-Net+.
Capacita exames de certificação dando base de conhecimento técnico e habilidades para atuar na identificação de assuntos relacionados às conexões de internet (Ping, IP Config), serviços básicos da Internet (FTP, HTTP, Telnet, POP3), instalação, configuração e serviços de aplicações (browser, proxy, e-mail), configuração TCP/IP do Desktop (DNS) e a placa de rede, o modem e cabo de acesso, manter e monitorar cópias de backup de usuários múltiplos, efetuar manutenção de rotina em aplicações de clientes, instalação e configuração de programas de segurança, criptografia e identificação pessoal, monitoramento de segurança com programas de detecção de intrusos, realização de testes de preparação para aplicações da internet, desenvolvimento de scripts básicos para Web e HTML, testes de conectividade com bases de dados e realizar buscas simples (como SQL), acompanhamento na administração básica de sites e acessos. Informações sobre preços e condições de pagamento:
Contato: (11) 881-9829, 881-1612 e 282-0319

NSI (Cursos para profissionais de Internet)

Cursos de Webdesigner HTML, DHTML, Flash 4.0, DreamWeaver, FireWorks 2.0, Webdeveloper HTLM; DHTML, FrontPage, Interdev, Webadministrator, Administering, Core Tech, TCP-IP; IIS, Proxy, Webmaster HTML, DHTML, FrontPage, Flash 4.0, FireWorks 2.0, DreamWeaver, Administering, Core Tech, TCP-IP 232 horas,
Cada curso pode ser feito isoladamente, com carga horária a partir de 16 horas
Preço: a partir de R$ 390,00, parcelados em até 12 vezes
Contato: (21) 220-7055 ou ***www.nsi.com.br***

TI MASTER (Cursos Online Microsoft)

1) Mastering Microsoft Visual Basic 6 Development
Duração: 40 horas.
Preço: À vista por R$ 607,24 ou dividido em quatro parcelas

2) Desenvolvedor Web MCSD
Duração: 200 horas.
Preço: R$ 2.322,86 à vista ou em 12 parcelas de R$ 250,51.

CURSOS ONLINE INFNET (Gratuitos)

1) Desenvolvimento Básico de Websites
2) Introdução a redes
3) Entendendo a infra-estrutura Internet
4) Servidores Internet / Intranet
5) Entendendo os protocolos Internet/ Intranet
6) Introdução às intranets
7) Decidindo montar uma intranet
8) Entendendo o que são extranets
9) Entendendo a organização da Internet
10) Reflexos da Internet
11) Introdução à lógica de programação

Contato: ***www.timaster.com.br***

REDE DE EMPREGO

Eduardo Ramos

Seja um 'profissional Internet'

Você certamente se lembra do que é ir ao correio e selar uma carta. Provavelmente, você não tem feito isso com muita freqüência ultimamente. Como milhões de outras pessoas e empresas, você está participando de uma grande revolução nos meios de comunicação, trazida pela Internet, que cada vez mais se firma como um dos principais meios de comunicação e difusão de informações do planeta. A pergunta é: quem são os profissionais por trás dessa revolução?

É fácil identificar profissionais da área técnica, de informática (ou Tecnologia da Informação), que estão por trás da Internet. Podem ser divididos em dois grandes grupos, o de **infra-estrutura/suporte** e **desenvolvimento/sistemas**. Os primeiros cuidam do funcionamento, da comunicação e da segurança das redes e dos computadores. Os últimos elaboram, criam e adaptam os sistemas que trabalham dentro desses computadores. Ambos têm sido muito requisitados, e a procura por eles tem aumentado, mas já não é mais verdade que a Internet só abre oportunidades para esse tipo de profissional.

Cada vez mais as empresas precisam de profissionais de diversas outras áreas para ajudá-las em sua atuação na Internet. Você não precisa sacrificar seu perfil ou mudar de área para se tornar um "profissional Internet". A chave para isso é você aprofundar e adaptar os seus talentos dentro dessa fantástica nova realidade.

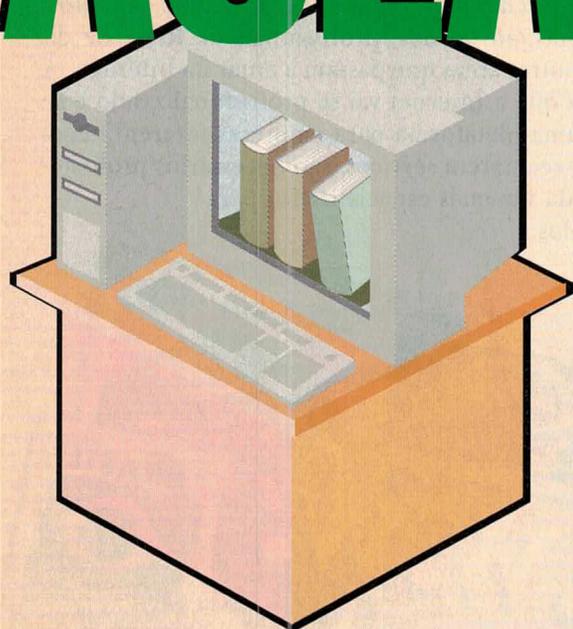
É exatamente isso que estão fazendo os profissionais de **criação/conteúdo**. São artistas gráficos se tornando webdesigners, pedagogos se tornando *instructional designers*, redatores se tornando *webwriters*, jornalistas, advogados, profissionais de RH e de diversas outras áreas que passam a atuar na Internet. À medida que a Internet vai se profissionalizando e se torna uma plataforma para empresas fazerem negócios e executarem serviços, são necessários profissionais cada vez mais especializados para realizá-los.

Ilustração: Thais de Linhares

O último grande grupo de profissionais da Web, o de **marketing/vendas**, também não exige perfil técnico. Aqui, o profissional tem que ser dinâmico, acompanhar bem o mercado e entender de marketing e vendas. Estes são profissionais que sabem adaptar seu conhecimento e aprendem novas técnicas de Internet Marketing e E-Business, altamente valorizadas pelas empresas, pois permitem que elas efetivamente façam negócios via Internet.

Identifique o seu perfil, invista no seu talento e se adapte à Web. O seu sucesso será uma simples questão de tempo.

*Eduardo Ramos (**eduardo@timaster.com.br**) é diretor do portal TI Master (**www.timaster.com.br**)*

TELA de AULA

Por Juliana Marcenal

Instituições particulares de ensino criam a Universidade Virtual Brasileira, de olho em um mercado que movimenta US$ 1,5 bilhão por ano só nos EUA

Com a missão de desenvolver pesquisa, metodologia e tecnologia aplicada à educação a distância, foi criada no mês passado a Universidade Virtual Brasileira (UVB – *www.uvb.br*). A instituição é resultado de uma cooperação entre nove universidades privadas, tendo como núcleo a Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo. A partir deste mês, a UVB oferecerá 15 cursos de extensão e especialização, e a meta é atender 1.500 alunos até o fim do ano. "Para o ano que vem, acrescentaremos cursos de graduação para professores de ensinos fundamental e médio", antecipa a coordenadora pedagógica da universidade, Maria da Graça Moreira da Silva.

As aulas são ministradas via Internet e videoconferência, mas as avaliações são convencionais, na sede de uma das nove instituições que participam do projeto. O aluno tem acesso a todo o conteúdo pela Web, além de poder se comunicar com os professores em todas as universidades vinculadas ao programa. O preço médio das mensalidades fica em torno de R$ 350. A UVB ainda não pode oferecer cursos de graduação porque, para isso, precisa ser credenciada no Ministério da Educação.

NO MAPA

Iniciativas como essa começam a incluir o Brasil no mapa do ensino a distância, uma nova realidade que tem mudado o papel de estudantes e professores no mundo inteiro. Atualmente, existem no país dez universidades virtuais e outras 60 em desenvolvimento – atuando isoladamente, ao contrário da UVB.

Segundo o coordenador científico da Escola do Futuro (*www.futuro.usp.br*) da Universidade de São Paulo (USP) e presidente da Associação Brasileira para Educação a Distância (ABED – *www.abed.org.br*), Frederic Litto, a Holanda é o país que mais tem se beneficiado com esse novo cenário de educação.

Segundo a ABED, só nos Estados Unidos esse mercado movimenta US$ 1,5 bilhão por ano.

OS CURSOS DA UVB

- Formação de Professores
- Jornalismo Online
- Educação Corporativa
- Marketing
- Comércio Exterior
- Turismo e Hotelaria
- Organização de Eventos
- Administração
- Gestão do Conhecimento
- E-commerce
- Moda e Comunicação
- Gestão Escolar
- Gastronomia e Saúde
- Tecnologia de Redes
- Sistemas de Informação

ENSINO PÚBLICO TAMBÉM VAI PARA A WEB

Começa a funcionar este mês a Universidade Virtual Pública do Brasil (Unirede), que reúne, no mundo virtual, 61 instituições públicas de ensino superior do país com o objetivo de dinamizar a educação a longa distância. A Unirede, em princípio, promoverá cursos de capacitação para 650 professores.

Os ministérios da Educação, Ciência e Tecnologia e das Comunicações estão investindo R$ 4 milhões para a implantação do projeto. A partir do ano que vem, a Unirede estará oferecendo aos alunos das universidades públicas cursos de extensão, aperfeiçoamento e especialização, a exemplo do que já começou a fazer a Universidade Virtual Brasileira (UVB).

Palavras Cruzadas Diretas

Enter your password

Elas podem ser uma combinação de números, um nome, um gesto. ... essenciais para acessar qualquer documento confidencial, tais como as contas bancárias, os computadores ou qualquer outro tipo de operação que precise de uma chave específica.

Compositor cuja obra é essencialmente pianística

Página de abertura de um site

Rick (?), ator (EUA)

Vícios; defeitos

A grande vedete no comércio eletrônico

Opõe-se a Tanatos (Psican.)

Território devolvido à China em 1999

Divisão do HD onde são armazenadas as pastas de trabalho

Tornar côncavo

Destituir do cargo

Lista pormenorizada

Reservatório de água benta na igreja

Marca da civilidade britânica

Designa a temperatura na termodinâmica

Executar irregularmente

O exame nacional de cursos (pop.)

111, em romanos

Gol, em inglês

Pentium (?), processador da Intel

A profissão de Woody Allen

A pedra do amolador de facas

Cada elemento do Zodíaco

Emitir som forte

Professora (infantil)

Equivale a 10^9

A mega-feira da Informática

Possuir

Enxergou

A da Linha do Equador é zero

Crustáceo que se fixa no casco de navios

Inquilino

A digital não usa película

A base da omelete

Gemido de dor

Doença respiratória

Ovo, em inglês

Unidade de venda do brinco

Inchar

Crime de quem intercepta mensagens eletrônicas

Resposta rara na pessoa ranzinza

Dispositivo multimídia

Mortificam (fig.)

Anistia Internacional (abrev.)

Objeto lançado por Cupido (Mit.)

Assim, em espanhol

A classe dos ricos

Edith (?), diva da música francesa

Programa ilegal que apaga os arquivos do computador

Período de maior audiência no rádio

Empresas com vasto poder no mercado

Aqui, em francês

Ampère (símbolo)

A principal responsável pela devastação da mata de araucária

BANCO 3/asl — ego — ici. 4/goal.

Humor

POSSO SURFAR NA INTERNET?

CARLOS NUNES

Solução

Do outro lado da porteira

Através de negócios, serviços e informação personalizada, o homem do campo leva o mundo rural para o ciberespaço

Por Juliana Marcenal

Não fique espantado se na próxima história em quadrinhos do Chico Bento – o personagem caipira da Turma da Mônica – ele aparecer sentado à beira do rio com o seu laptop, mandando uma mensagem para a sua amada Rosinha. Tal cenário já virou realidade para muitos *cumpadres* do Chico. O mundo rural já está na Internet, e os territórios das fazendas, até então demarcados com cercas, ganham o mundo.

A novidade, que a princípio poderia assustar quem ama o mundo rural e tem a vida norteada pela tradição, é muito bem-vinda entre empresários do campo. A atriz e empresária Lúcia Veríssimo que o diga. Aos 42 anos, ela está na Web desde 96, quando lançou o seu site. "Ele é o meu cartão de visita", afirma. Ela aproveita a comodidade do mundo virtual para realizar transações comerciais para sua fazenda. "Compro sêmen, sementes e outros produtos direto do mercado internacional", conta.

A atriz e empresária Lúcia Veríssimo: compra de sêmen e sementes pela Web

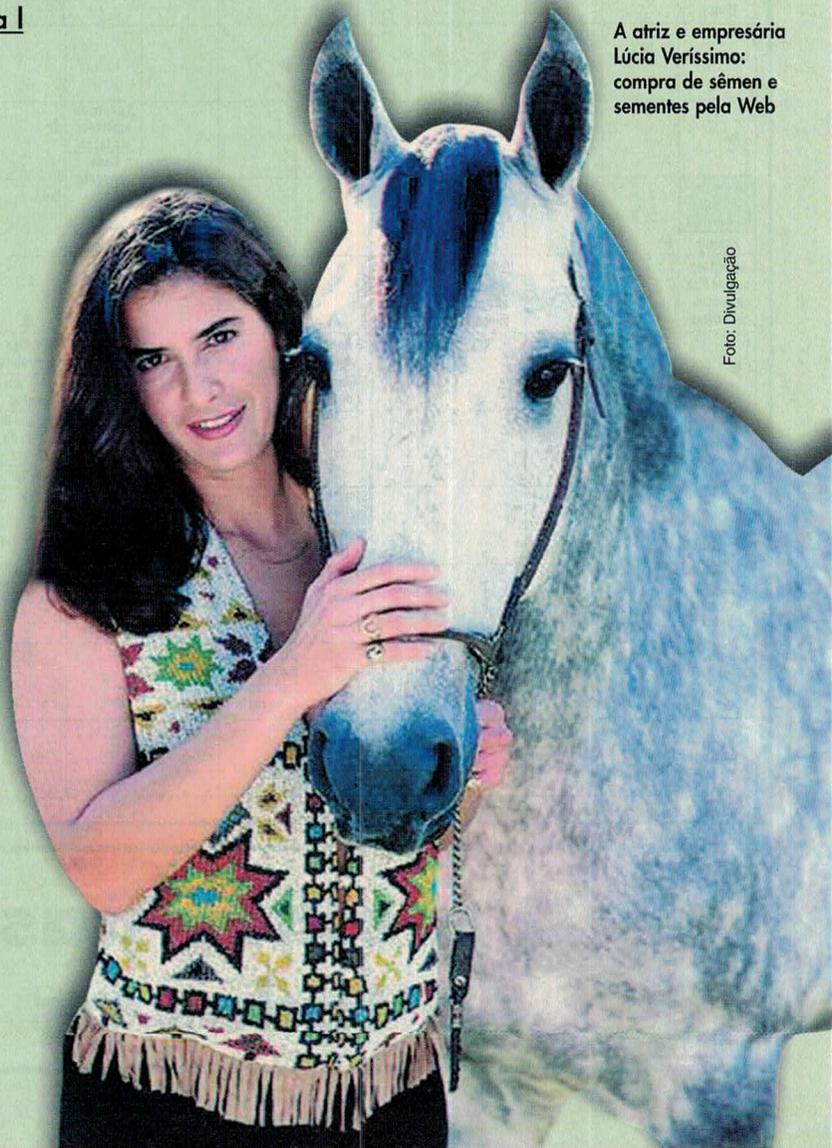



Foto: Divulgação

Foto: Divulgação

Renato dos Santos, do Agrosite: em expansão na América Latina

Devido aos compromissos de trabalho, Lúcia Veríssimo ainda não pôde realizar o que chama de "objetivo de vida": mudar-se de vez para o campo. Mesmo assim, passa grande parte do tempo na sua fazenda. "Quando os negócios não precisarem de minha assistência permanente, com certeza ficarei mais na fazenda do que na cidade", confessa.

AGRIBUSINESS

O agrônomo Davi Leite Ribeiro, que atualmente dirige o site Megaagro, aposta alto no mundo da chamada "Web Rural" e no agribusiness, setor responsável por 40% do Produto Interno Bruto (PIB) nacional, segundo analistas desse mercado. Não foi à toa que ele se mudou da sua fazenda, no interior de São Paulo, para o centro da cidade e trabalha atualmente cerca de 16 horas por dia. "Fui convidado para este projeto por um amigo e não tive como recusar essa nova oportunidade", explica Davi.

Apaixonado pelo campo, a nova vida é um privilégio para ele. "Vejo a Internet como uma revolução, e poder participar dela com o que mais gosto de lidar, que é a terra, é maravilhoso", exulta. Mesmo acostumado à Internet, nos fins de semana Davi se manda para a fazenda para descansar da correria – da cidade e da vida de empresário pontocom.

O portal Megaagro, lançado em maio no Brasil, recebeu um investimento de R$ 2,7 milhões. "Ainda temos algumas pessoas resistentes a essa nova tecnologia. A mesma coisa aconteceu com o celular há cinco anos, quando era considerado um bem supérfluo e, hoje, é ferramenta de trabalho. Com a Internet, essa mudança vai ocorrer em um espaço de tempo muito menor", prevê o empresário.

As previsões para esse segmento de comércio eletrônico são animadoras. Segundo André Sales, diretor do Portal do Campo, a tendência é que, em 2003, 10% das compras de insumos agrícolas sejam realizadas pela Internet. De olho nos caminhos que o mercado vai seguindo, o Portal do Campo enfoca a oferta de serviços para ajudar os produtores a gerenciar as propriedades rurais. "Já estamos também vendendo produtos agrícolas", completa André.

Tendo como componentes principais a informação e o comércio eletrônico, o Megaagro tem como objetivo oferecer informação rápida e independente ao produtor rural, funcionando como um consultor virtual. "Assim, ele terá condições de tomar a melhor decisão, dando também a possibilidade de comprar ou vender, consultando todos os canais de comercialização simultaneamente e fazendo a escolha mais rentável", afirma Davi.

Ainda na área de consultoria, o Rural Business disponibiliza notícias atualizadas e específicas, incluindo cotações de preços, cooperativas e associações de criadores. Outro site que segue essa mesma tendência é o AgroSite. Auto-entitulado "o primeiro portal agropecuário da América Latina", foi lançado no Brasil em fevereiro. Segundo Renato dos Santos, diretor do portal, ele já existe na Argentina desde 1999 e, até o ano que vem, estará em outros países latino-americanos, como Uruguai, Chile, Colômbia, Venezuela e Paraguai.

O AgriZ é outro que dá ao homem do campo a oportunidade de realizar diversas compras online, incluindo máquinas e até imóveis em regiões rurais. Prova de que os *cumpadres* de Chico Bento já realizam, através da Internet, operações mais complexas do que enviar e receber um e-mail. ■

O CAMPO NA REDE

Agrosite – *www.agrosite.com.br*
AgriZ – *www.agriz.com.br*
Cyberjeca – *www.companhiavirtual.com.br/cyberjeca*
Lúcia Veríssimo – *www.luciaverissimo.com.br*
Megaagro – *www.megaagro.com.br*
Portal do Campo – *www.portaldocampo.com.br*
Rural Business – *www.ruralbusiness.com.br*

HUMOR CAIPIRA

Nem só de negócios vive o homem do campo. Para fugir um pouco do estresse econômico, o site Cyberjeca (***www.companhiavirtual.com.br/cyberjeca***) quer conquistar os internautas do campo pelo humor. Ostentando na página inicial uma imagem de Mazzaropi (nosso caipira maior), o site traz textos divertidos e ilustrativos do mundo rural nacional, como Bestiário, Maravilhas da Natureza, O Último Sorriso do Banguela e muitas "crônicas caipiras, delírios suburbanos e outras prosas".

Uma biblioteca virtual de contos entretém e homenageia o homem do campo. Ele chegou de vez à rede. Criação do jornalista Paulo Martinelli, de Campinas, o Cyberjeca recebe cerca de 600 visitas por mês e mais de 250 e-mails. Os internautas podem enviar *causos* para serem publicados na Internet.

Por Eduardo Carvalho

Vida digital, TV interativa, 'mensageiros infinitos'. O cientista americano Andrew Lippman antecipa as próximas conquistas da tecnologia

A vida real está ficando muito mais atraente do que a mais delirante das histórias de ficção científica. Uma pequena amostra disso foi dada pelo cientista americano Andrew Lippman, que esteve mês passado no Brasil. Lippman é diretor do Media Laboratory, órgão do renomado MIT (Massachusetts Institute of Technology) que estuda os meios eletrônicos de comunicação e a chamada "vida digital". "Em cinco anos, já teremos disponível um tipo de papel permanente cujo conteúdo impresso

poderá ser modificado a qualquer hora, de acordo com sinais que receba. A 'tinta eletrônica' para isso já foi desenvolvida, está pronta. A tecnologia para confeccionar esse papel ainda demora de três a cinco anos", contou ele para uma platéia boquiaberta.

A base dessa pesquisa permite que Lippman vá além: "Num futuro nem tão distante assim, esse princípio vai permitir que se tenha em casa um único livro digital. Sozinho, ele será toda a biblioteca e, ao abri-lo, será possível escolher que obra ler, de todas as que existem no mundo", adianta o diretor do "Digital Life" (Vida Digital), projeto do MIT que tem verba anual de US$ 5,5 milhões e que estuda as relações entre bits, indivíduos e grupos sociais em um mundo interligado pela eletrônica.

UNIVERSAL

Para Lippman, a Internet é a próxima infra-estrutura universal de comunicação. Ou seja, o IP (Internet Protocol) será a base tecnológica para todo e qualquer tipo de comunicação humana. E a rede é parte integrante do que ele chama de TV global. "Em vez de 250 canais a cabo, existirão 250 milhões de canais, fundindo Internet e televisão. Você poderá criar a sua própria TV doméstica, com seus interesses, e isso vai interessar à sua família ou a um grupo pequeno, mas vai ser uma dentre milhões de alternativas", explica. Segundo o cientista, a questão principal é modificar a natureza da produção de televisão hoje conhecida. "Quando você estiver viajando, poderá acessar pela rede seu canal e ver sua casa e sua comunidade", prevê.

Para os incrédulos em novos modelos de TV, ele faz uma comparação: a rápida transformação que está acontecendo com a produção musical desde o surgimento do MP3. "O Napster (programa que permite compartilhar via Internet arquivos de música com outras pessoas) está tirando a hegemonia dos grandes estúdios. Milhares de pequenos grupos musicais produzem, gravam, divulgam-se e conseguem chegar ao mercado via MP3", exemplifica. "O Napster é um marco, pois mostra que os usuáros estão determinando o uso da tecnologia. O programa foi criado por um jovem de 19 anos! Trata-se de uma ferramenta tão poderosa que está criando uma nova indústria", acrescenta.

Quanto às novas formas de acesso à rede, Lippman aposta todas as fichas no telefone celular. "Será a principal forma de acesso. O telefone em si faz parte de um estilo de vida, muito mais que o computador", argumenta. E quanto à TV como porta de entrada à Web? "Também terá um papel importante, mas não como o telefone. A estrutura da televisão ainda é de cima para baixo, enquanto o telefone está literalmente nas mãos do usuário, ele é quem comanda para onde quer ir", responde.

Foto: Divulgação

Andre Lippman, o 'inventor' do futuro

MENSAGEIROS

Entre outras pesquisas em desenvolvimento pelos cientistas do Media Laboratory, Lippman destaca o que chama de "mensageiros infinitos", programas de comunicação capazes de levar uma mensagem a alguém independente de sua localização. Isso será possível, ele diz, através de mecanismos instalados em objetos de uso no dia-a-dia, como em anéis e até nas roupas. "As pessoas poderão portar um chip de identificação. Com isso, receberão mensagens em qualquer lugar e em outros dispositivos que não o computador ou o telefone móvel", explica. "Atualmente, a interface com o computador é muito restritiva", completa.

De uma conversa com Lippman, logo fica claro que ele faz parte de um seleto grupo de pessoas que têm a missão de inventar o futuro. Gente como Jean Paul Jacob – o brasileiro que há 40 anos comanda as pesquisas tecnológicas da IBM, na Califórnia – ou Nicholas Negroponte, teórico que preconizou o sucesso da era virtual e o poder da informação digital – isso quando a Internet comercial mal engatinhava.

Como mágicos, esses cientistas parecem tirar da cartola o que vem pela frente, mas que ainda não passa de sonho. Naqueles que ouvem suas idéias e seus relatos sobre as pesquisas que desenvolvem, fica a nítida sensação de que o futuro está chegando mais depressa e, definitivamente, não é mais o mesmo. "A sociedade está pronta e capaz de realizar, tecnologicamente, qualquer imaginação", afirma Lippman. Quem duvida?

Moeda virtual

Bancos investem em novas soluções para pagamentos de compras online

Cartão de crédito, boleto, cobrança bancária, carteira eletrônica, carteira virtual. O comércio eletrônico, que hoje arrasta um mar de negócios na Web, busca uma moeda de peso para fazer a cabeça de quem aprendeu a bater nas portas das lojas virtuais. Sempre acostumados a lidar com dinheiro (principalmente o dos outros), os bancos largam na frente para dar o troco certo e fazer o e-commerce decolar de vez. Na corrida para encontrar o ouro, dois fatores pesam mais: comodidade para o cliente e segurança para garantir qualquer tipo de transação online.

O Unibanco é um competidor de peso na luta para criar a fórmula cem por cento Internet para faturar e cobrar. Depois do e-Card, um cartão de crédito virtual para pagar compras em lojas online, o banco já prepara uma nova solução. Vem por aí o e-Pay, ainda em

fase de desenvolvimento. Instalado num site, o sistema opera como um módulo de pagamento global com cartão de crédito, e-Card, débito automático via Cheque Eletrônico, débito via Rede Shop e débito em conta corrente. Tudo com a garantia do Unibanco.

"O que o comércio eletrônico precisa é de uma solução de pagamento garantido por uma instituição financeira", observa Geraldo Travaglia Filho, diretor-executivo da área de Internet do Unibanco. Nos sites que tiverem o e-Pay, o cliente terá ainda a opção de financiar as compras. A segurança também está garantida. "Os sites não precisam se preocupar em manter informações dos compradores, pois elas estarão armazenadas no Unibanco", explica Travaglia.

Além da já conhecida carteira virtual, o Bradesco também corre para desenvolver projetos de pagamento para a Internet. Segundo o diretor do departamento de produtos de informática do banco, Douglas Teves, o Pagamento Fácil Bradesco é um produto mais simples de o usuário operar do que a carteira virtual, embora os dois sistemas adotem a mesma filosofia.

PAGAMENTO AUTENTICADO

"Nós notamos que o certificado é muito avançado para o e-commerce. Criamos um meio-termo – entre a entrega do cartão de crédito e a autenticação do pedido", comenta Douglas. O sistema funciona da seguinte forma: o internauta digita o número do cartão (não importa de qual banco seja) numa "caixinha" do Bradesco, exibida no site, indo o número depois para o servidor do banco.

A partir daí a transação é efetuada com a empresa responsável (Visa, Mastercard etc.). Se estiver tudo certo, o lojista recebe uma autenticação eletrônica do banco, garantindo que a transação foi paga. A vantagem do sistema: o número do cartão de crédito não fica armazenado em lugar algum.

O Itaú também não fica atrás, com duas alternativas de pagamento online. Uma delas é o Itaú Home Shopping, já instalado em 170 lojas virtuais. A outra responde pelo nome de Itaú Shopline, um componente do banco que a loja virtual instala no site. O sistema é capaz de gerar tanto um boleto do Itaú (pagável em qualquer agência) quanto pagar via Internet Banking ou fazer uma transferência de conta, se o comprador for cliente do banco.

"Estamos colocando produtos financeiros específicos para portais B2B", conta Arnaldo Pereira Pinto, superintendente técnico da área de Internet do Itaú, sem entrar em mais detalhes.

FIM DO DINHEIRO?

Com todo o empenho e pesquisas para criar uma moeda virtual com real valor de troca, será que um dia o vil metal tradicional vai virar artigo de colecionador?

O chefe-adjunto do departamento de operações bancárias do Banco Central, José Antônio Marciano, não vê esse caminho. "O que passa mais pela Internet hoje é cartão de crédito. Então, a gente não vê a Internet como um meio de pagamento, mas um meio de transação para as formas de pagamentos já existentes", diz.

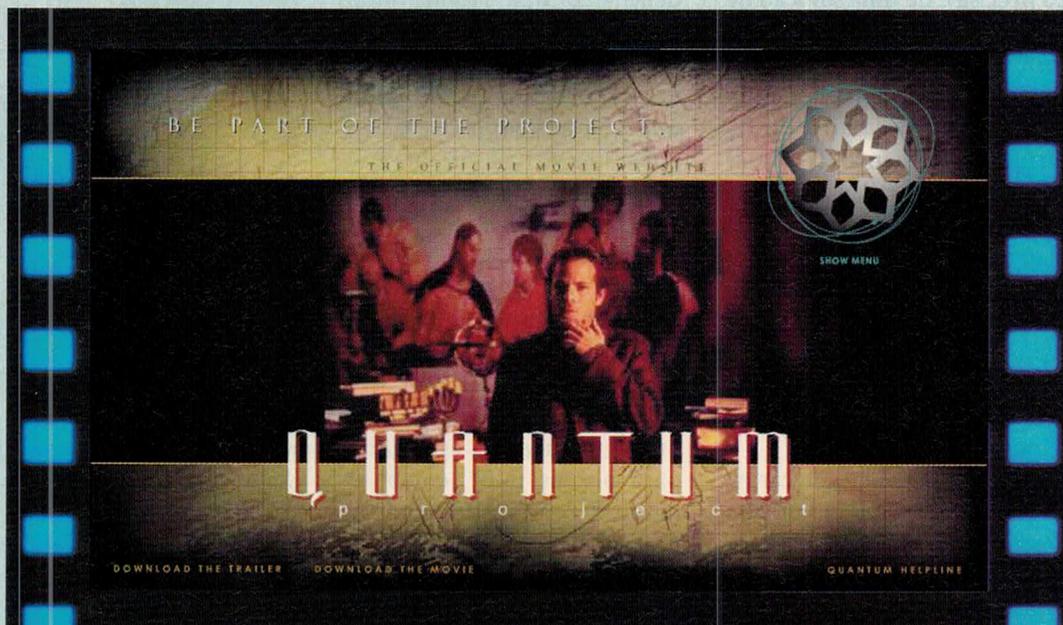
Geraldo Travaglia, do Unibanco, não vê muitas possibilidades de que o dinheiro virtual vire a moeda dominante com o avanço do comércio eletrônico. "É preciso ter um número muito grande de pessoas conectadas à Web para substituir o dinheiro real pelo virtual", observa.

Foto: Divulgação

Castejón, da Visa: smart cards substituirão cartões de crédito atuais

Enquanto se teoriza, a empresa de cartões de crédito Visa age para que o dinheiro digital chegue a todos. Segundo Fernando Castejón, diretor de serviços, da Visa do Brasil, "o dinheiro virtual existe, desde 98, quando foi lançado o Visa Cash". Trata-se de um porta-moedas eletrônico no qual se armazena um pequeno valor de "dinheiro" no chip de um smart card. O diretor da Visa do Brasil informa ainda que o banco de dados da empresa está sendo trocado por chips, e o cartão normal dos clientes Visa será substituído por smart cards, que terão o papel de cartão de crédito, cartão de débito e Visa Cash.

"Campinas, e em breve Rio de Janeiro, São Paulo e outros estados, já começa a implantar a solução", informa Castejón. "Em breve, quando for comum ter uma leitora de cartão instalada no micro, será possível armazenar dinheiro no smart card do Visa Cash e usar o dinheiro para fazer pequenas compras ou pagamentos pela Web", prevê.

PRODUÇÃO IN

Pequenas start ups largam na frente dos grandes estúdios na corrida pelo cinema online

Por Geane Brito, de Nova York

O tempo de fazer apenas o papel de coadjuvante nos estúdios está prestes a ter um final para a carreira do cinema no cenário da Internet. Uma nova geração de executivos de Hollywood acredita que não vai demorar muito para a Web se tornar o protagonista dos filmes. Nas barbas de grandes produtoras cinematográficas, como News Corporation, Viacom, Sony, Time Warner, Seagram e Disney, algumas start ups da Internet começam a fazer nome na área do entretenimento, muitas vezes empregando gente que se cansou da posição retardatária dos grandes estúdios na corrida do mundo digital.

As grandes experiências online acontecem nas microempresas de Internet. AtomFilms,

dependente

IFilm, Sightsound e Pop.com são apenas alguns dos sites que buscam uma maneira de fazer dinheiro com filmes na Web. Seus modelos operacionais e métodos de interação com diretores e produtores de conteúdo não param de evoluir.

Campeões de bilheteria

As barreiras para ver um filme na Internet ainda existem, como a falta de conexões velozes para transmitir os pesados arquivos. Mas quem disse que ninguém assiste filme na Web? O curta de nove minutos "George Lucas in Love", uma paródia de "Shakespeare in Love," ganhador de inúmeros Oscars no ano passado, prova que isso é possível.

O filme conta a história do diretor George Lucas em seus dias de universitário, quando se via bloqueado intelectualmente por estar apaixonado. No filme, os personagens são protótipos dos tipos que povoariam a saga de StarWars.

Os diretores do curta, Joe Nussbaum e Joseph Levy, fizeram o filme como um "cartão de visitas" para seus apontamentos com os executivos de Hollywood, mas o filme acabou virando um cult no circuito californiano. Em outubro de 1999, tornou-se um campeão de audiência no site de streaming video Mediatrip.com.

O sucesso foi tão grande que, desde abril deste ano, a Amazon.com está vendendo fitas do vídeo exclusivamente por US$ 7,99. O filme está entre os 10 mais vendidos, ao lado das superproduções, como o próprio StarWars, de George Lucas.

"George Lucas in Love" custou US$ 25 mil para ser produzido, e a Mediatrip.com pagou US$ 1,5 milhão pelos direitos do filme online. Ainda este ano, os diretores esperam fechar negócio para o licenciamento do curta para o mercado internacional e para a projeção como filme de bordo.

Enquanto o download de muitos curtas é gratuito, o Quantum Project é vendido pela SigthSound.com por US$ 3,95. O longa-metragem é a primeira produção de proporções hollywoodianas (custou US$ 3 milhões) a ser distribuído na Web.

Quantum Project é um drama de 32 minutos sobre dois jovens físicos que viajam em realidades alternativas. É estrelado por Stephen Dorff, Fay Mastersn e John Cleese e dirigido por Eugenio Zanetti, ganhador de um Oscar no ano passado pelos seus sets cinematográficos.

O Quantum Project demora uma hora e meia para ser baixado em uma conexão de alta velocidade, mas com os simples modems de 56K, a demora pode chegar a 8 horas. O arquivo necessita de 100 megabytes de espaço em disco.

Com sede em Seattle, a AtomFilms se considera uma "plataforma de entretenimento movida pela comunidade". Os usuários do site dão sinal verde para projetos que a empresa desenvolve. A companhia, no ano passado, submeteu quase 20 mil curtas online ao julgamento de sua audiência. Deste total, apenas algumas "películas" serão executadas.

A IFilm, sediada em Hollywood e chefiada por Kevin Wendle, fundador da Cnet e da E!Online, é outra start up da Internet que se destaca na área de filmes online. A empresa recebeu US$ 35 milhões em financiamento da Sony Pictures, Kodak e Vulcan Ventures, do empresário Paul Allen, o magnata do mundo digital. Em sua última reencarnação, a IFilm se tornou um portal para fãs e profissionais de cinema.

Com dinheiro para projetar os negócios, a IFilm entrou numa corrida para comprar outras empresas. O objetivo: se tornar também um guia para profissionais de cinema (atores, agentes e produtores) que buscam informação sobre o mercado de trabalho.

Ainda este ano, a Pop.com se juntará à turma pontocom de Hollywood. A companhia é financiada pela Dreamworks, de Steven Spielberg, e também pela Vulcan Venture, de Paul Allen, que sozinho injetou mais de US$ 50 milhões no projeto. O conteúdo do site ("pops" ou streaming de videoclipes, de um a seis minutos) será oferecido gratuitamente para os internau-

tas, que, por sua vez, terão oportunidade de inscrever seus próprios vídeos para transmissão. O mercado comenta que a Pop.com teria pago mais de US$ 100 mil por seis curtas. Os executivos da empresa dizem apenas què ela estaria pagando de US$ 500 a US$ 5 mil, por vídeo.

GRANDES NOMES

Como se vê, os grandes nomes da indústria dos sonhos não dormem no ponto. Os executivos das start ups do cinema online reconhecem o poder de Spilberg e Allen, em Hollywood. Segundo Mika Salmi, diretor da AtomFilms, os lucros dessas empresas não virão da publicidade, mas sim do licenciamento do conteúdo para outras mídias. "Quem quer comprar o que se pode obter gratuitamente na Web?", pergunta.

"A revolução não está no fato de poder mostrar filmes e vídeos e sim, na possibilidade de criar um elo entre usuários e artistas, fazendo um mercado que erodirá as barreiras de exclusividade tão comuns na indústria de cinema hoje", analisa Mika Salmi.

Segundo o colunista Roger Ebert, do Yahoo! Internet Life, filmes independentes, tais como "The Blair Witch", colonizarão a Web. "O próximo Blair Witch não será apenas promovido online. O filme será online. Ultrapassará o sistema tradicional de distribuição e eliminará o atravessador, indo direto ao público", prevê.

A CRONOLOGIA DO CINEMA ONLINE

1982: primeira resenha de filme, sobre Ghandi, aparece online no network da Compuserve.

1983: WarGames é o primeiro filme a mostrar um modem e a ação de um hacker na tela.

1990: Databases para filmes começam a se popularizar nos groups da Usenet.

1992: O filme Sneaker é o primeiro a se promover online, com um bate-papo online com o diretor via Compuserver.

1994: Websites oficiais para StarTrek e StarGates são lançados. Browsers comerciais começam a se popularizar.

1995: Casper é o primeiro website com roteiro interativo e animação; Sandra Bullock vira estrela no filme The Net, a primeira superprodução de Hollywood sobre a Internet.

1997: A RealNetwork lança o RealVideo, popularizando a tecnologia de streaming na Web.

1998: O trailer de Phantom Menace, o novo filme de George Lucas na saga StarWars, é pirateado na Web poucas horas depois do lançamento; O filme "You Got Mail", com Tom Hanks e Meg Ryan, mostra o amor na Internet.

1999: A IFilm e a AtomFilms se tornam as primeiras start ups a se solidificarem na Web; StarWars: Phantom Menace faz splash na rede com seu clip de abertura. O filme "Blair Witch", projeto feito com US$ 22 mil, é sucesso de bilheteria, graças à sua promoção de guerrilha na Web. Fez uma bilheteria de US$ 29 milhões. O Quantum Project é o primeiro filme a ser distribuído exclusivamente na Web.

2000: Metro Goldwyn Mayer e Blockbuster assinam contrato para desenvolver projeto de vídeo sob demanda, via Internet. AtomFilms e MediaTrip são as estrelas do festival independente Sundance, comprando direitos e fechando as maiores transações do festival; Cisco e 20th Century Fox projetam o primeiro filme transmitido via Internet, "Titan A. E", um longa-metragem de um desenho animado. O filme, que levou duas horas para ser transmitido, consumiu um arquivo de 50 gigabytes.

LINKS

www.titanae.com/home.html
www.mediatrip.com
www.Ifilm.com
www.onlinefilmfestival.com/
www.Pop.com
www.quantumproject.com/index.html
www.SightSound.com
www.resfest.com - ResFest Digital Film Festival
http://hollywoodfestival.com - Hollywood Film Festival
www.sxsw.com - South by Southwest
www.dfilm.com - Digital Film Festival
www.onlinefilmfestival.com - Yahoo! Internet Online Film Festival
www.atomfilms.com

Muito embora a qualidade dos curtas e de filmes online atuais ainda deixe muito a desejar, todos os elementos que compõem a experiência cinematográfica – enredo, filmagem, edição, som, distribuição, marketing, conteúdo, tecnologia e leis de propriedade intelectual – estão sendo afetados pelo advento da rede.

Isto ocorre não só no mundo das produtoras independentes, mas também no seio das grandes produções de Hollywood. Tecnologias abertas e a possibilidade infinita das novas câmeras digitais permitem que um cineasta produza um filme por menos de US$ 3 mil e acabe com um prêmio em Berlim ou em Cannes.

Segundo o diretor do Yahoo! Online Film Festival, Jesse Jacobs, o sucesso do primeiro festival patrocinado pelo Yahoo este ano mostra o poder da Internet junto à nova geração de cineastas e profissionais de cinema. Ele conta que mais de 45 companhias e duas mil pessoas participaram do evento. A grande cartada do festival foi o lançamento do longa-metragem "TimeCode", um thriller de várias dimensões (são quatro histórias contadas simultaneamente na tela). O filme do diretor Mike Figgis foi inspirado por interatividade e filmado totalmente com uma câmera digital.

Apesar de ter submetido seu trabalho a uma das start ups da Internet, Alex Rivera, um jovem cineasta de Nova York, não vê a distribuição na Internet como um mar de rosas. "É o sistema dos estúdios novamente. A Internet é muito maior que isso. O cineasta não precisa de uma AtomFilms.com para validar o seu trabalho", critica, referindo-se às empresas que estão à frente na corrida para levar o cinema para a Web.

Autor do curta "PapaPapa", que conta a história de um emigrante peruano na cultura americana, Rivera acredita que a torrente de curtas na Internet é um fator positivo para o cinema. "Como o custo é baixo, muita gente está tendo a chance de finalizar projetos e encontrar uma audiência", comenta ele, que ganhou um prêmio de US$ 35 mil da Rockefeller Foundation com seu filme.

A grande meca do cinema mundial já se movimenta para não perder terreno na corrida do cinema online. A Academia, dona de um lucro de US$ 7,5 bilhões no ano passado, reiterou sua posição de que os filmes online não serão elegíveis para o Oscar, o pináculo de Hollywood. Para muitos, os grandes chefões dos estúdios são gigantes sem fôlego para se mover no mesmo ritmo da Web. Segundo eles, a Internet é ainda mais uma ferramenta de promoção para os filmes.

O pensamento deles faz sentido. De acordo com pesquisa da Cyber Dialogue, 18,8 milhões de fãs de cinema vão à Web para colecionar material dos filmes favoritos. Muito embora sites promocionais como o whatisthematrix.com e timecode2000.com estejam se tornando cada vez mais sofisticados, eles representam apenas mais uma dimensão do projeto de marketing. ■

O Brasil mu

Por Juliana Marcenal

A RealNetworks (*www.realnetworks.com*) está apostando alto na expansão e consolidação das soluções de multimídia no Brasil: no mês passado, montou dois escritórios no país, um em São Paulo e outro no Rio de Janeiro, e anunciou ter destinado 40% dos US$ 10 milhões que serão investidos na América Latina para o país. Uma das estratégias já está no ar: é a versão brasileira do site RealGuide (*www.realguide.com.br*), produzido de acordo com a linguagem e a cultura dos brasileiros, e que terá seu conteúdo centrado na tríade esportes, shows e eventos ao vivo.

Em entrevista exclusiva à *internet.br* – concedida do México, por telefone –, Ricardo Cidale, gerente-geral da RealNetworks para América Latina e Caribe, fez uma análise atual da Internet e garantiu apostar suas fichas no T-commerce, "o e-commerce na televisão", e na expansão da multimídia na Web brasileira: "No DNA do brasileiro tem multimídia", exalta. Ricardo falou ainda das tendências do mercado de áudio e vídeo na rede: "O grande segredo estará na parceria entre portais e empresas já consolidadas em outras mídias", avalia.

Foto: Divulgação

Internet.br: Como você analisa o mercado da Internet hoje no Brasil?

Ricardo: *Sou muito otimista com o mercado brasileiro. A Internet no Brasil*

na era da
ltimídia

já deu certo. Além disso, a procura por melhorar a cada dia é muito grande e isso é importante. Outro fator que me chama atenção é que, apesar da queda do mercado mundial, os investidores não pararam de apostar em sites brasileiros.

Eu costumo dizer que no DNA do brasileiro tem multimídia. Tudo o que tem música, cor e movimento é consumido pela população. O que precisa acontecer é o aumento de interatividade com os internautas, mas acho que isso só será possível com o que chamamos de T-commerce.

.br: O que é o T-commerce?
Ricardo: *É a nova tendência do mercado. É o e-commerce da televisão. Hoje, o nível de programas na TV brasileira que usam e abusam da interatividade já é grande. Você vê a toda hora aqueles anúncios de compra através do 0800 ou "ligue agora e adquira este ou aquele produto". E isso tem dado muito certo. O que precisa é aumentar ainda mais essa interatividade. Com o T-commerce, será possível interagir Internet com televisão. Quando, por exemplo, o consumidor estiver assistindo a um show e gostar da calça do cantor, poderá clicar na hora e ver o preço para decidir se compra ou não.*

.br: Mas esse tipo de solução terá que esperar pela consolidação da conexão por banda larga?
Ricardo: *Não. Todas as nossas soluções estão preparadas para banda larga e para banda estreita. A diferença está na experiência que as duas proporcionam. É claro que assistir a um vídeo com banda larga é melhor, mas isso também não tem muito problema, porque, daqui a poucos meses, a banda larga já será uma realidade para todos no Brasil. Com a aceleração do consumo de banda larga em países como Estados Unidos e Europa, a tendência é que os preços baixem lá, o que se refletirá aqui. Em 2002, a democratização da banda larga e da Internet estará consolidada no Brasil.*

.br: Qual é o diferencial do RealGuide brasileiro?
Ricardo: *Não se trata de um portal. O objetivo é prover para o internauta brasileiro o conteúdo selecionado na área de transmissão de vídeo e áudio do seu país e de todo o mundo, mas com uma linguagem própria brasileira e não através de textos traduzidos. O site será adaptado à cultura local, e o conteúdo incluirá música, esportes, shows e eventos ao vivo.*

.br: Quais os países que já possuem versão própria do RealGuide?
Ricardo: *Os Estados Unidos foram o primeiro país. Agora já temos na Austrália, França, Alemanha, Japão, Reino Unido e Brasil.*

.br: Qual é a estratégia comercial do RealGuide?
Ricardo: *Através do sistema de busca, os internautas vão descobrir onde estão os links com áudio e vídeo e migrar para esses endereços. O nosso modelo de negócio só dá certo se o mercado de multimídia crescer. É por essa razão que temos que viabilizar negócios para os nossos parceiros.*

.br: Quais são eles, no Brasil?
Ricardo: *Os principais são Globo.com, UOL, Starmedia, AOL, Terra, iG, SBT, O Site e Zip.Net.*

.br: Ainda há lugar para novos portais na Web brasileira?
Ricardo: *Acho que não. Já há muitos e, para mim, a tecnologia de multimídia será o único elemento de diferenciação entre eles. É também por essa razão que acredito estarmos caminhando para a volta de mídias tradicionais. O segredo será uma parceria entre portais e empresas consolidadas em outras mídias. Esse será o cenário da Internet num futuro próximo.* ■

Multimídia

Ilustração: JRAUL

turbinada

Impulsionadas pela banda larga, empresas investem em novos recursos para acelerar a navegação na rede

Por Aroaldo Veneu

Na tenra infância da rede mundial de computadores, o texto era a única entidade capaz de transitar livremente entre as máquinas deste planeta. Áudio e vídeo – muito maiores do que os agrupamentos de caracteres ASCII – só podiam ficar sentados, chupando o dedo e esperando pelo dia em que poderiam trafegar pela Internet sem matar os internautas de tédio. Os adeptos da multimídia, inconformados com tamanha injustiça, se dividiram em dois grupos: o primeiro tentaria alargar a rede para que os caminhões de bytes audiovisuais pudessem passar. O outro grupo investiria em técnicas para comprimir os arquivos sem perda significativa de informação, facilitando assim a passagem dos ditos-cujos pelo funil que era a Internet daqueles dias.

Nenhum dos grupos seria capaz de imaginar que o resultado de suas pesquisas viraria a Web de cabeça para baixo. Vivemos os curiosos dias em que as pessoas procuram mais por música do que por sexo. Dez vezes menores do que os arquivos de áudio comuns, os arquivos MP3 estão chacoalhando o mercado fonográfico e levando hostes de internautas aos programas de compartilhamento de música, apesar dos quarenta minutos que separam os HDs dos tais arquivinhos.

BANDA LARGA

Quarenta minutos ainda é muito tempo para você? Que tal demorar quatro minutos, então? É esse o tempo médio para a captura de um arquivo MP3 quando se está conectado a um dos serviços de banda larga que, apesar de recém-casados com a multimídia, já trouxeram ao mundo rebentos belíssimos. Lembra daqueles videoclipes que você tentava assistir e nunca conseguia? Aliás, a bem da verdade, na grande maioria das vezes nem radinho dava para escutar direito, não é mesmo?

Os dias de broadband acabarão, de uma vez por todas (ou quase isso), com os engasgos e com os vídeos cortados. Além disso, aquela batelada de plug ins para ambientes 3D começará a fazer mais sentido, uma vez que não será mais necessário esperar a noite inteira para que eles rodem – ou tentem rodar – na sua máquina. Mas serão só essas as benesses dos novos tempos?

WEB 3D

Fausto Motter, gerente de novos negócios da Totem (*www.totem.com.br*), diz que não. Ele acredita que, em muito pouco tempo, a Web será 3D. As pessoas poderão assistir a jogos de futebol em simulações virtuais de estádios, jogar games multiplayer em terceira dimensão e até fazer as compras do mês vendo uma imagem real dos produtos. "Grande parte das tecnologias usadas hoje em dia foi desenvolvida, na verdade, para banda larga", ressalta. A norte-americana Real Networks (*www.realnetworks.com*), por exemplo, desenvolveu seus produtos pensando no ISDN, tecnologia que está em voga há anos na Europa e nos Estados Unidos.

Mas o futuro da multimídia na Web não está baseado apenas em software. A Intel incluiu no projeto do Pentium III o "streaming SIMD instructions", conjunto especial de instruções que permite ao processador tirar máximo proveito das maravilhas da banda larga. O mais novo membro da família é capaz de executar ainda 16 instruções simultâneas, quatro vezes mais do que seus irmãos mais velhos.

As apostas da Intel (*www.intel.com.br*) não param por aí: além de estar prestes a lançar no mercado o "Willamet", um processador ainda mais poderoso nos quesitos streaming e gráficos, a companhia se juntou aos bambas do mercado multimídia e criou o site Intel Web Outfitter. Desenvolvido especialmente para os abençoados com um Pentium III e uma conexão de banda larga, o *intelweboufitter.com* (sem www mesmo, ok?) promete, apesar da quantidade sem fim de plug ins que precisam ser instalados para que você tire todo o proveito do site.

Mas, com tudo instalado, uma volta pelo site mostrou um visual chocante, sons ótimos e uma seção de games muito boa. Para testar, um game realista daqui, uma visita a uma exposição virtual de Van Gogh ali... Mais interessante do que o ambiente 3D – e as pinturas do mestre, claro – era a rapidez com que as telas eram carregadas, parecia se tratar de um CD-ROM instalado na máquina. Já dá para sentir que a navegação turbinada pela Web, ainda bem, é um caminho sem volta.

Tamanho não é documento

A *internet.br* virou a Web de cabeça para baixo e descobriu os menores provedores do Brasil

Ruas de paralelepípedo, pessoas hospitaleiras e menos de dois mil carros de passeio circulando. Assim é Itapecerica, cidadezinha de 25 mil habitantes, localizada a 180 km de Belo Horizonte. Cidade histórica, pouco conhecida, do interior mineiro, o município tem quatro igrejas típicas dos séculos XVIII e XIX, algumas delas com imagens esculpidas na Itália e em Portugal. Sua economia depende da extração de grafite, de atividades agropecuárias e do comércio. A cidade tem só uma linha de ônibus e um jornal, a Gazeta do Povo, tem uma versão online atualizada semanalmente. Pois Itapecerica é, também, a cidade que abriga, se não o menor, um dos menores provedores de acesso à Internet do Brasil: o Infornet, com inacreditáveis 50 usuários.

Fundado há três anos pelo técnico em informática Armando França, de 76 anos, o provedor tem 16 linhas para atender a seus clientes, o que dá uma ótima média de pouco mais de três usuários por linha. Mas nem sempre foi essa maravilha. "Quando criei o Infornet, a linha telefônica dependia do funcionamento de um rádio a válvula. Depois consegui comprar um rádio digital, e só recentemente, com a privatização das companhias telefônicas, foi substituído por fibra ótica", conta Armando.

Ele atribui os poucos usuários ao baixo poder aquisitivo da cidade. Armando diz que seu provedor não se sustentaria se não fosse a renda obtida através da sua loja de produtos de informática e do curso onde ensina computação, as verdadeiras sustentações financeiras do Infornet.

Foto: Divulgação

Vista aérea da pequena Itapecerica

PEQUENOS

O provedor de Itapecerica reina sobre outros quase tão pequenos quanto ele. Na era dos grandes portais de acesso e conteúdo, a *internet.br* decidiu fazer uma espécie de ranking com os cinco menores provedores do Brasil. Para isso, vasculhou a rede de cabo a rabo e encontrou outros quatro nanicos. Todos têm um ponto em comum: não por acaso, ficam em Minas, terra que tem como característica marcante a discrição.

A maior parte deles nem mesmo tem dinheiro para se sustentar e depende de outros meios de renda. Atuando nas cidades de Rio Pomba, Campos Altos, Perdões e Cambuquira – municípios que têm, em média, 20 mil habitantes –, todos têm menos de 100 usuários.

Um desses provedores é o Perdões Net. Foi criado e é mantido por Melissa Carvalho, uma jovem de 23 anos, formada em Ciências da Computação. Melissa montou o provedor dentro de casa, em novembro do ano passado. "Só tem me da-

do prejuízo, mas sabia que seria assim", ela diz, prevendo que começará a ter retorno em outubro, quando o provedor completa um ano. Mas o Perdões atende bem aos 85 usuários: são 15 linhas disponíveis.

Cambuquira, distante 322 quilômetros de Belo Horizonte, também abriga um miniprovedor, o Aguasnet, assim batizado devido a bacia hidrográfica formada pelos rios Lambari, Lambarizinho e São bento, que circundam a cidade. O provedor tem 90 usuários conectados, e cobra R$ 35 por mês pelo acesso ilimitado – mesma faixa de preço dos outros quatro nanicos de Minas.

O provedor funciona há menos de seis meses, e até agora vem se sustentando através da revenda de computadores e da assistência técnica oferecida pela empresa. "A gente tira de um para tapar o buraco de outro", afirma Rodrigo Flinkas, administrador do Aguasnet. O provedor trabalha com uma média de 3 usuários por linha, mas, mesmo assim, alguns clientes têm enfrentado problemas de conexão, não por causa de linhas ocupadas, mas pela precariedade da central telefônica.

SUBPROVEDOR

Fazer sociedade com provedores um pouco maiores é a solução encontrada por alguns dos pequenos, que viraram subprovedores. É o caso do Net Kz, de Campos Altos. Há um ano, a produtora local WM recebeu uma proposta de uma empresa de Internet de Belo Horizonte para ser um subprovedor, ligado a outro de Pará-de-Minas, que fica a 200 km da cidade. Um dos donos da produtora, Moisés Júnior da Costa, separou um dos quartos de sua casa para montar o Net Kz, que hoje tem 72 usuários.

A rotina da empresa é algo que parece ter saído da pré-história da Internet: o provedor é operado por uma só pessoa. O estudante Igor Cordeiro instala, dá suporte e resolve todos os pepinos, e ainda, arruma tempo para fazer faculdade de Matemática em Araxá, longe 100 km de Campos Altos. "Não é muito fácil, mas a gente vai levando", diz ele, que quer continuar trabalhando com Internet depois que se formar.

Mas esses pequenos empresários não são movidos só por amor à Web. No fundo, eles esperam por uma solução bastante plausível à medida que a rede continuar se expandindo pelo Brasil: associações e parcerias com portais e empresas de telecomunicação. É o que pensa o microempresário Rafael Duarte Fávero, da RDF Informática, de Rio Pomba. "Não seria viável para as teles investirem sozinhas em cidades pequenas", analisa, sintetizando o que pode ser a tábua de salvação para esses nanicos, que vêm cumprindo a tarefa de levar a Internet a todos os cantos do Brasil.

OS NANICOS

Minas Gerais

BELO HORIZONTE

Campos Altos
Provedor: 1
Usuários: 72
Habitantes: 11.471 mil
Eleitores: 8.211 mil
Escolas: 10
Carros de passeio: 1.273

ITAPECERICA
Provedor: 1
Usuários: 50
Habitantes: 25 mil
Eleitores: 16.833 mil
Escolas: 20
Carros de passeio: 1.969

Rio Pomba
Provedor: 1
Usuários: 70
Habitantes: 15.563 mil
Eleitores: 12.044 mil
Escolas: 19
Carros de passeio: 2.108

Cambuquira
Provedor: 1
Usuários: 90
Habitantes: 12.040 mil
Eleitores: 8.060 mil
Escolas: 12
Carros de passeio: 1.272

Perdões
Provedor: 1
Usuários: 85
Habitantes: 17.778 mil
Eleitores: 12.464 mil
Escolas: 26
Carros de passeio: 2.460

De olho nos gratuitos

Ilustração: Bernard

A Equipe .br foi atrás de usuários de provedores gratuitos para saber se estão satisfeitos com a qualidade de suas conexões

Oito meses se passaram desde que o primeiro provedor gratuito apareceu pela rede oferecendo seus serviços de acesso à Internet. A *internet.br* resolveu procurar roupa suja para lavar e pôs-se a freqüentar por um tempo salas de chat, listas de discussão, canais de IRC e newsgroups para conversar com internautas de todos os tipos e estilos e saber se eles usam ou já usaram algum acesso gratuito e o que acharam do serviço prestado. Também ouvimos os provedores gratuitos, para que eles se defendessem das queixas que têm rolado pela Web.

COM A PALAVRA, OS INTERNAUTAS

O estudante de ciência de computação Rodrigo de Almeida, de Salvador, disse por e-mail que o iG (*www.ig.com.br*) tem sido o melhor de todos – até do que os pagos que ele já teve. Na avaliação de Rodrigo, a conexão via "0800" do Super11.Net (*www.super11.net*) também é boa, mas apresenta empecilhos que só consegue

driblar graças ao conhecimento que adquiriu quando trabalhou em um provedor de acesso: "Tenho que fazer um rodeio imenso para conectar, demorando de 1h a 2h", explica.

O advogado Fauze Gazel Junior discorda da opinião de Rodrigo. Fauze diz, em um papo rápido pelo IRC, que, pelo menos no Espírito Santo, onde mora, nunca acha linha através do Super11, ao contrário do iG que, apesar de ser lento às vezes, possibilita conexão facilmente. A única grande decepção para Fauze foi o Terra Livre. "Muito fraco. Sem manutenção, e apoio só pelo 0800, que é difícil ligar", ataca.

Já o internauta Fábio C. Vila foi bastante político ao generalizar suas opiniões pelo newsgroup do UOL a respeito do assunto. Para ele, a se julgar pela velocidade, não são tão ruins, já que todos se conectam praticamente com a mesma rapidez. O problema, segundo Fábio, está nos servidores de cada provedor, principalmente aos domingos. "Muitas vezes, os servidores esquecem de nossos computadores e nos deixam lá no dilema entre tentar outro ou esperar pela conexão demorada", reclama. Entre os preferidos do internauta estão o BRFree e o Gratis1 (*www.gratis1.com.br*). Ele deixa claro que não gostou dos serviços do NetGratuita, do iG e que teve dificuldades em utilizar o Terra Livre.

Mais um insatisfeito com o NetGratuita é o internauta Everton de Melo Macarios, que parece não ter gostado nem um pouco de ser obrigado a usar o microportal, programa de conexão do NetGratuita que leva o usuário a áreas úteis do portal BOL. "Se você configura a dial-up com o telefone deles e coloca o seu user & password do BOL, não consegue a conexão de forma alguma", ele se queixa.

O Super11.Net, que oferece conexão através do telefone 0800-992156 em várias cidades brasileiras, está na lista entre os provedores que têm recebido mais queixas dos usuários. O estudante Pedro Henrique Silveira, de 14 anos, sintetiza as reclamações: "Outro dia cheguei a ficar quatro horas para poder conectar e, quando conectei, caí da rede em dez minutos", lamenta.

OS PROVEDORES SE DEFENDEM

A Equipe .br foi atrás dos provedores com as reclamações em punho e ouviu as explicações das empresas. O diretor de recursos humanos do Super11.Net, Edson Mattos, contra-atacou anunciando o aumento do número de portas de acesso em todo o Brasil. "Todo provedor deve se preocupar em melhorar os seus serviços", diz.

O diretor-geral do BOL, Victor Ribeiro, tratou de desfazer o mal-entendido a respeito da capital baiana informando que Salvador foi a terceira capital na qual o NetGratuita estreou, logo depois de São Paulo e Rio de Janeiro. Para quem não gostou do microportal, Victor anuncia a nova versão do software de conexão do provedor, menor e com novos recursos, e lembra a existência do multidiscador BOL, software gratuito que procura por uma linha desocupada em todos os provedores gratuitos brasileiros.

"O fato de Vitória ser um pouco mais lenta pode ser realmente a linha do usuário, a configuração ou até mesmo um grande volume de internautas no nosso servidor", minimiza Sérgio Martins, gerente de operações do iG, em relação à declaração de Fauze Gazel Junior, que reclamou da lentidão da conexão.

Já o diretor de marketing e novos negócios do Terra, Fernando Madeira, responde que o provedor Terra Livre oferece total apoio ao internauta através de uma Central de Atendimento 0800 que funciona 24 horas por dia, durante todos os dias da semana. Madeira também ressalta que, para facilitar a conexão e utilização do provedor, os usuários podem utilizar um discador que contém registrado o telefone de conexão para o Terra Livre, realizando assim todo o trabalho de conexão de linha telefônica. ◾

A VIGILÂNCIA COMEÇA AGORA

Para fiscalizar se os provedores gratuitos continuarão provendo uma conexão veloz e estável para seus usuários, a revista *internet.br* está lançando uma campanha de vigilância aos provedores grátis na qual todos os leitores poderão participar. No site ***www.internetbr.com.br***, já está em funcionamento a lista de discussão "Boca no Trombone", na qual estaremos falando sobre os serviços oferecidos por essas empresas.

Passe por lá, inscreva-se e esteja à vontade para denunciar, reclamar ou elogiar o seu gratuito à vontade. As acusações mais graves serão repassadas aos provedores para que eles também possam se defender e dar uma satisfação aos seus usuários.

Ameaça que vem de todos os lados

Cuidado! Os vírus não param de se multiplicar e ficam cada vez mais poderosos

Por Nelson Vasconcelos

Desde o início deste ano, não se passou uma semana sem que os bons noticiários do ramo não tenham feito alarme sobre invasões viróticas pelos cinco cantos do mundo. Cinco? É. Vírus, lembremos, são pequenos programas que se instalam em sua máquina com vários intuitos, em geral infames. Exemplos: apagar todo ou parcialmente o conteúdo do disco rígido e até causar danos físicos à sua placa-mãe. A ameaça ronda todos os usuários, corporativos ou domésticos.

Temos hoje algo como cinco mil vírus diferentes espalhados por aí. E isso é o que tanto assusta. A imensa maioria deles pode ser combatida pelos antivírus e sistemas de segurança – como o chamado firewall – quando bem-estruturados.

Eis uma expressão estranha: bem-estruturados. Será que o seu HD, aquele que você usa para registrar as compras do supermercado, está devidamente protegido? Você tem baixado direitinho as atualizações dos antivirais? Tem feito o dever de casa? E será que as empresas estão preparadas para receber ataques virais, por mais simples que possam parecer?

"Especialmente no Brasil, os sistemas de segurança contra vírus e outros tipos de invasores da rede estão muito aquém do necessário", resume o bravo Sidney Fabiani, diretor de marketing e desenvolvimento de mercado para o Mercosul da Internet Security System.

De acordo com Fabiani, uma pesquisa realizada entre janeiro e fevereiro deste ano mostrou que somente cerca de 5% das empresas brasileiras consultadas tinham sistemas confiáveis de detecção de intrusos, o que inclui vírus.

Alguns fatores colaboram para a proliferação dessas praguinhas eletrônicas. Uma delas é a própria natureza humana. Mas, oh, deixa pra lá. Já sabemos bastante que os espíritos de porco estão irremediavelmente espalhados pela rede.

"O know how para esse tipo de ação tem se disseminado com muita facilidade. Quem dedicar um pouco de

Ilustração: Thaís de Linhares

seu tempo encontra facilmente centenas de sites ensinando todas as maneiras de atacar empresas", corrobora Fabiani, lembrando que o próprio crescimento da rede facilita esses desvios. "A informática está extremamente popularizada, com tanta gente tendo acesso aos computadores, que não temos como evitar essa proliferação de vírus", atesta Marcos Sêmola, gerente de produtos da Módulo Security Systems.

A propósito – e aí chegamos a uma hipótese bastante recorrente quando se comenta o assunto –, será que as empresas fabricantes de programas antivírus não estariam por trás desses bichinhos? A pergunta é inocente, como muitas outras, mas é fruto de um relacionamento possível neste mundão tão safadinho, que tanto se compraz em pegar um tasco da grana alheia: você produz o vírus, espalha-o pelo ciberespaço e, como operando um milagre, imediatamente oferece a cura salvadora com mais uma versão de antivírus. Será que isso existe mesmo?

Ora, sem paranóias, por favor! Pelo menos é essa a opinião de gente do mercado. "Essa tese é muito equivocada", rebate Sêmola. "A indústria de antivírus não nasceu usando esse instrumento de criar vírus. Os vírus surgiram demandando vacinas. Então, não há sentido em que uma empresa tenha uma equipe somente para criá-los. O mercado já gera essa demanda".

MANUAL DE DEFESA

1. Se você desconfia de que seu micro tem vírus, instale um antivírus;
2. Use sempre um antivírus;
3. Atualize o seu antivírus sempre, pois novos vírus surgem todos os dias;
4. Por precaução, antes de usar disquetes estranhos, passe um antivírus neles;
5. Nunca faça um download e em seguida rode o programa. O ideal é sempre escanear cada arquivo baixado;
6. Nunca execute qualquer arquivo enviado por estranho, ou de procedência duvidosa;
7. Faça backups regularmente, se possível todos os dias, pois eles são a última chance de recuperar-se de desastres de grandes proporções;
8. Se algum arquivo contaminado não puder ser recuperado pelo seu antivírus, delete-o sem misericórdia e recupere-o de seu backup;
9. Um vírus não é encontrado somente em arquivos mandados por hackers. Um amigo pode lhe mandar um vírus sem saber;
10. Configure o browser no modo máximo de segurança.

A culpa – sempre ela a perseguir almas despreparadas – está na própria tecnologia. "Se há cinco anos tínhamos cinco novos vírus a cada mês, hoje temos 50 novos vírus", arrisca Sêmola. "A grande verdade é que a informática gera problemas que carrega consigo. E todos os problemas se multiplicam na mesma proporção do crescimento desse mercado."

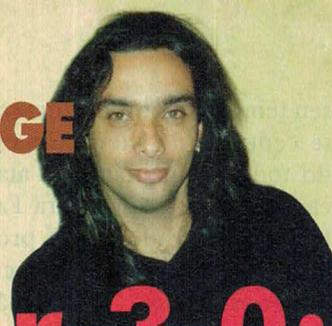
Sêmola também lembra que uma das grandes fontes de vírus é o próprio meio acadêmico, especialmente da área de tecnologia, onde vírus são desenvolvidos em experiências que, com alguma freqüência, fogem ao controle de pesquisadores. A propósito, ainda está na memória de todos o caso daquele sujeito filipino, o Dronel de Guzmán, de 22 anos, que criou um vírus como tese acadêmica e, tendo perdido o controle sobre a praga, acabou espalhando pelo mundo o já legendário "I love you", no início de maio.

Aliás, tratava-se de um verme, um vírus mutante, que foi ganhando fama também sob outros nomes, como o "LoveLetter". A coisa foi feia, intoxicando milhões de computadores em todo o mundo – sempre com o Windows, ó implicantes! – e causando prejuízos chutados em mais de US$ 10 bilhões.

Será que o gênio filipino perdeu mesmo o controle? Muita gente acredita que não; outros, que é possível que isto tenha acontecido. "Difícil saber ao certo, mas há sim a chance de ter sido apenas um descuido", diz Sêmola. "Pode ser que ele tenha construído alguma rotina de programação, tenha testado e perdido o controle desse teste, e o vírus tenha vazado. Essa possibilidade existe...", esclarece Sêmola. ■

PARA SABER MAIS

http://meusite.osite.com.br/InfoFMA/Virus.html
www.geocities.com/Eureka/5301/afastar.htm#proteger
www.instrutor24h.com.br/dicas/antivirus/
www.uol.com.br/servico/virus.htm

APRENDA A FAZER SUA HOME PAGE

Dreamweaver 3.0: sites com efeitos especiais

Por Victor Santiago

Os primeiros aventureiros a tentarem criar suas home pages se depararam com uma enorme dificuldade: o HTML. Editar uma página para a Internet não era a mesma coisa que diagramar um texto e colocar uma foto no fim de uma página A4, bastando para isso clicar botões para aumentar ou diminuir o tamanho de uma fonte, transformá-la em negrito ou itálico. Não existiam programas que editassem uma página ao simples clicar de um ícone. Não se tinha botões sequer para mudar a cor dos textos, quem diria, então, para inserir uma imagem. Tudo era feito a partir de códigos digitados na "munheca" pelos pobres designers em seu bloquinho de notas. É mole?

Então tente: abra o seu bloco de notas e crie uma página HTML na qual apareça a palavra mãe, em azul, em fundo amarelo. Não sabe como começar? Sem problema, hoje existem editores do tipo WYSIWYG (*What you see is what you get*) que são parecidos com editores de texto nas quais o que você está escrevendo é igual (ou quase) ao que aparecerá em seu browser.

Ilustração: Thais de Linhares

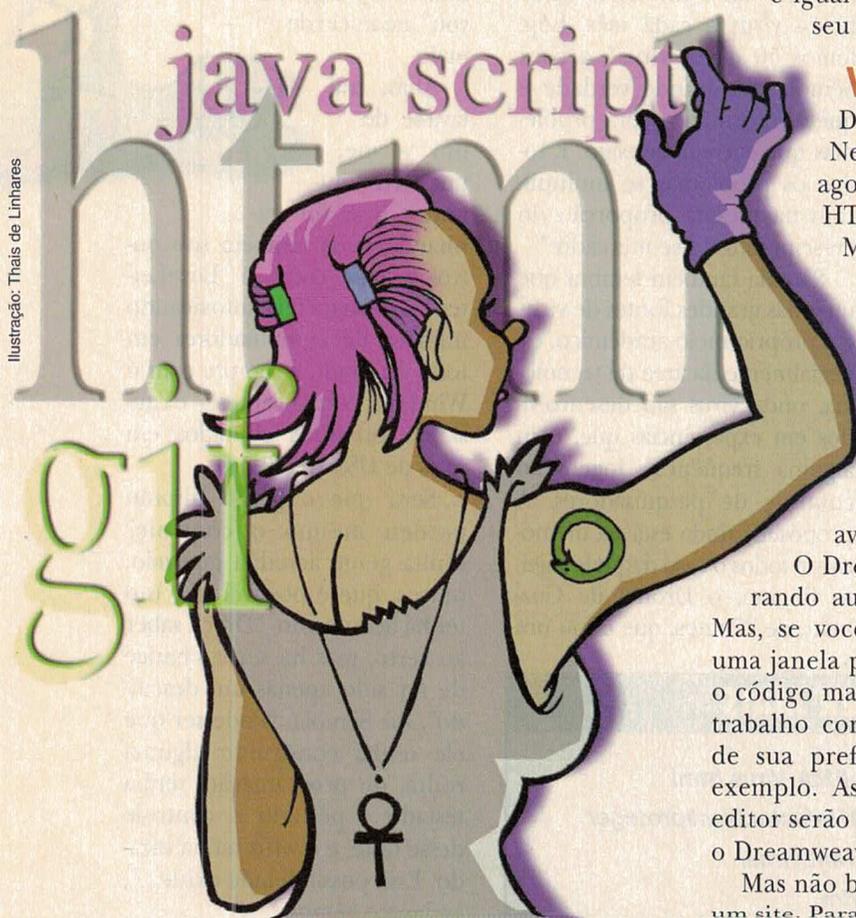
VENCENDO O HTML

Dos editores mais simples como o Netscape Composer ou o Word (que agora salva seus arquivos como HTML) aos mais profissionais como o MS Frontpage, Adobe GoLive!, Allaire Homesite e o Macromedia Dreamweaver, todos vieram ajudar os designers na árdua tarefa de programar em HTML. De qualquer forma, HTML pode parecer tão difícil quanto programação. Sendo assim, falemos um pouco do Dreamweaver que chega à sua terceira versão.

O Dreamweaver permite criar sites, gerando automaticamente o código HTML. Mas, se você gosta de HTML, poderá abrir uma janela para não só verificar como alterar o código manualmente. O software permite o trabalho conjunto com algum editor HTML de sua preferência como o Homesite, por exemplo. As mudanças feitas a partir desse editor serão automaticamente repassadas para o Dreamweaver e vice-versa.

Mas não basta vencer o HTML para se criar um site. Para que este realmente funcione, de-

LINKS DE TUTORIAIS

http://www.dreamweaver.com

www.yaromat.com/dw/download.html

www.beyond-design.com/dreamweaver/new/index/main.htm

www.webmasterguide.com.br

www.grupowebdesign.cjb.net

ve-se estar atento a sua estrutura. (Antes de continuar, vamos definir um site como sendo um conjunto de páginas em HTML.)

Ao transferir seu site para o servidor no qual ficará hospedado, ele deve seguir uma estrutura de página para que seja bem visualizado. Essa estrutura é importante, pois os links são baseados na localização dos arquivos HTM dentro de pastas, e também as fotos só aparecem quando o caminho até elas é bem especificado.

Você já deve ter entrado em alguma página na qual, ao invés de uma imagem, aparece um ícone de link perdido. Isto mostra que, no caminho indicado no código, não existe nenhuma foto com o nome especificado. O Dreamweaver, à medida que se cria páginas dentro do site, vai montando essa estrutura, copiando, por exemplo, as imagens inseridas para diretórios corretos e lhe avisando se algum link está perdido.

NEM SÓ DE HTML VIVEM OS SITES

Os sites estão ficando cada vez mais interativos: Java Script, DHTML, XML, Formulários etc. Mais uma vez o Dreamweaver ajudará você a colocar todos esses recursos em sua página, sem que, para isso, seja necessário conhecer a fundo diversas outras linguagens ou códigos.

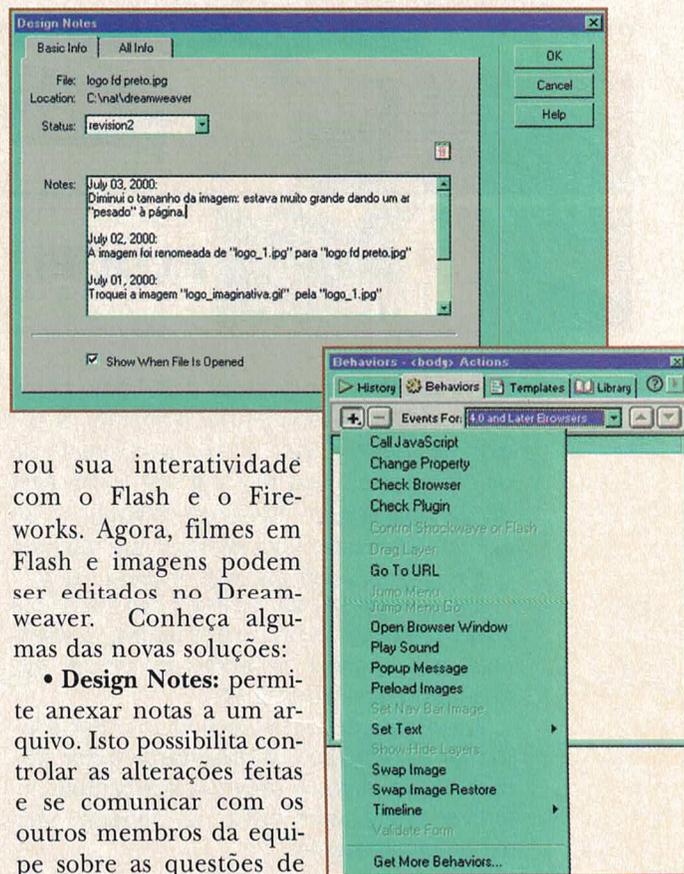
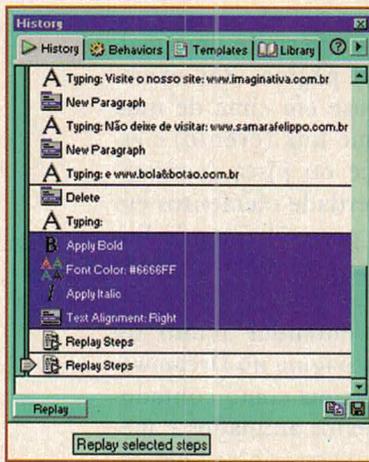
É comum entrar em sites com a inscrição "este site é melhor visualizado em Browsers Blengs ou Fongs versão 3.x ou superior". Isto porque nem todos os browsers interpretam o HTML, o Java Script ou o DHTML da mesma forma.

Outra frase comum: "se a imagem não aparece é porque você não tem o plug-in instalado". Agora, vamos supor que você queira que, ao entrar um visitante em seu site, este reconheça browser e plug-ins instalados, jogando-o para a versão que será melhor visualizada, de acordo com sua configuração. Isso é sonho? Ou é a nova geração de computadores do Episódio II de StarWars? Claro que não, isso é relativamente simples e fácil usando alguns dos vários "behaviors" encontrados no Dreamweaver.

Os behaviors são o que permite uma maior interatividade com a página. Por exemplo: você passa seu mouse em cima de uma imagem que é usada como link (evento) e esta muda, acende, cresce ou pisca (action). Essas "actions" são na verdade elementos em Java Script (este sim eu posso chamar de linguagem de programação, pois posso até definir variáveis!").

Se não era preciso entender muito de HTML para se criar uma página no Dreamweaver, para incluir Java Scripts como contadores, botões animados, textos animados e menus, também não será necessário ser um especialista nessa linguagem. Podemos falar o mesmo quanto à adição de XML, formulários, CSS e o famoso DHTML (Dynamic HTML), que hoje invade a Internet com animações de textos ou imagens. Tudo isso de maneira fácil e muito intuitiva.

NOVOS RECURSOS

A versão 3 do Dreamweaver permite adicionar barras de navegação, menus de salto, vínculos de correio eletrônico, datas e novos objetos de mídia de filmes Flash 4 e Shockwave 7, além de objetos do Generator, aos seus documentos. O Dreamweaver 3.0 também aprimorou sua interatividade com o Flash e o Fireworks. Agora, filmes em Flash e imagens podem ser editados no Dreamweaver. Conheça algumas das novas soluções:

• **Design Notes:** permite anexar notas a um arquivo. Isto possibilita controlar as alterações feitas e se comunicar com os outros membros da equipe sobre as questões de

desenvolvimento;

• **Quick Tag Editor:** é capaz de modificar, adicionar ou remover rapidamente um rótulo HTML sem sair da janela do documento;

• **Objeto de caracteres especiais:** fornece uma coleção de caracteres comumente usados (como © ou ®). Eles podem ser acessados facilmente na paleta de objetos.

• **History:** esta ferramenta lista as ações feitas durante a criação do seu documento e permite que você apague os últimos passos (como um UNDO). Mas o mais interessante é o fato de ele permitir que se crie novos comandos para tarefas repetitivas, bastando para isso dar um "replay".

• **Template:** com o Dreamweaver, você poderá criar um template e aplicá-lo a um grupo de documentos. Nesse template é possível indicar quais serão as áreas que se repetirão em todas as páginas, e aquelas que deverão ser mudadas automaticamente.

• **Library:** o Dreamweaver oferece a oportunidade de criar uma livraria na qual se pode colocar os itens mais usados nos documentos de um site (textos, imagens, plug-ins...).

CONSULTORIA EXPRESSA

Flugel Design – *www.palmetal.com.br/flugel*

Com temas interessantes como design e fotografia, o site da Flugel comete alguns erros justamente no quesito design, comprometendo assim a sua navegabilidade. Quando você começa a navegar pela home page, as interfaces se alteram por completo. A página de "design" tem um layout diferente da de "fotografia", que por sua vez é diferente da de "paisagens". Seria interessante se os assuntos tivessem uma interface padrão para que o site conseguisse uma unidade visual.

Outra coisa são os "defeitos especiais" em Flash. É realmente necessária aquela "fumacinha" que aparece no andar do mouse enquanto carrega seus 85 KB?

A real função de um site na Internet é informar e, para isso, é importante haver padronização visual e uma navegabilidade intuitiva; afinal, nem todas as pessoas têm experiência Internet.

Marco Sabino – *www.marcosabino.com*

Esse site trata de cultura, moda, comportamento e afins. Entretanto, confesso ter ficado meio tonto na entrada com tudo rodando e piscando. No mais, o site tem matérias interessantes.

Para melhorar sua navegabilidade? Primeiro deixe o menu lateral esquerdo sempre visível. Desse modo, o internauta poderá visitar qualquer outro ponto do site independente de onde ele esteja. O que está acontecendo no momento é que, ao se escolher um assunto, o menu lateral some para dar espaço à matéria. Se ela tiver links e sublinks subseqüentes, você tem que ficar dando "back", o que é bastante desagradável. OK, tem uma "cortina" em cima para visitar outros links, entretanto a referência visual para acharmos o menu de opções é muito mais forte na lateral do que no topo.

Outra coisa que pode ser melhorada é a identificação do link através de um banner, um título ou algo que identifique onde o internauta está. Atualmente, você se distrai tanto vendo as matérias e fotos que esquece onde está.

Vil Metal

O Iron Maiden decidiu tentar a sorte na espinhosa arte de controlar a cópia digital de seus fonogramas. Para ter os seus direitos digitais respeitados, os integrantes do grupo decidiram investir em CDs protegidos contra cópia em vez de processar os próprios fãs. Desta maneira, quem comparecer à turnê do conjunto receberá, "de grátis", um CD com sete faixas de outros artistas da mesma praia e entrevistas exclusivas com o pessoal do Iron Maiden. Ah, sim: justamente por conta da proteção, o tal CD não poderá ser reproduzido em CD-players comuns, tendo o seu uso restrito aos computadores. Simon Scott, vice-presidente de marketing estratégico da Intertrust, uma das empresas que se associaram ao Iron Maiden nessa iniciativa, diz que os CD-players caseiros "ainda não são inteligentes o suficiente para dar conta desta tecnologia". Ou será o contrário, Mr. Scott?

Ilustração: Thais de Linhares

O ENFORCADO

O bairro de Belmont Shores, em Long Beach, na Califórnia, não vê com bons olhos as pessoas que jogam tarô profissionalmente. As leis locais, datadas do início do século passado, podem fazer com que a moradora Elaine Farrally feche sua pequena empresa de leitura de cartas online, o *www.tarotreading.com*. Como é virtual, a empresa não gera nenhum movimento extra na vizinhança e recorrerá de qualquer sentença desfavorável.

LOVE, LOVE, LOVE

"Hoje quero falar sobre música e pirataria. Chama-se pirataria o ato de pegar o trabalho de um artista sem nenhuma intenção de pagar por ele. Não estou falando de um programa tipo Napster. Falo dos contratos com as grandes gravadoras". Foi assim que a cantora Courtney Love iniciou sua participação na Digital Hollywood Online Entertainment Conference, em Nova York. Quem der um pulinho em *www.salon.com/tech/feature/2000/06/14/love/* comprovará que água morro abaixo, fogo morro acima e Courtney Love quando está atacada ninguém segura.

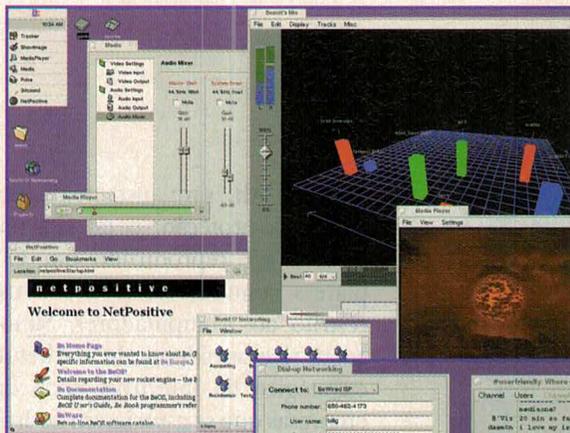
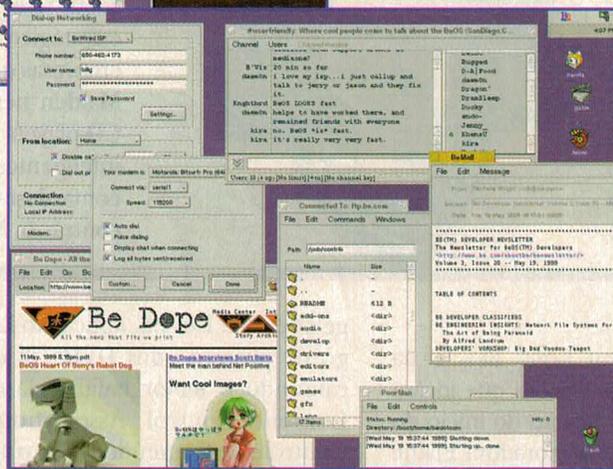
PINGÜIM

Cada vez mais gente sente saudade dos tempos em que o pingüim ficava ali, quietinho, em cima da geladeira: o DeCSS, aplicativo Linux que quebra o código de proteção dos DVDs, já está disponível na rede, causando o maior bafafá, claro. A Digital Video Disc Content Control Association (Associação para o Controle de Conteúdo DVD, vulgo DVD CCA) entrou na Justiça contra os internautas que oferecem em suas páginas links ou informações sobre o tal aplicativo. A poderosa Electronic Frontier Foudation tomou partido dos cibercidadãos, argumentando que engenharia reversa não é crime. Briga boa!

DE PRIMEIRA

- O bonitão da foto é o screen phone HS210, cruzamento de telefone com browser que a Ericsson lança até o fim do ano nos Estados Unidos. A engenhoca pretende ser um dos primeiros dispositivos domésticos 100% sem fio. Sistema operacional? Linux.

- Está a fim de ver uns imóveis maneiros, assim, sem compromisso? Dê um pulinho em ***www.planetaimovel.com*** e faça uma "Tour Virtual" pelos apartamentos disponíveis. Em vez de fotos chapadas e sem graça, o site usa o IPIX, tecnologia que permite ao visitante ter uma visão de 360 graus do ambiente.

Nem só de Windows vive a Web

Um passeio pelo BeOS, sistema operacional pequeno e gratuito, que está se transformando na mais nova alternativa para a plataforma da Microsoft

Desde que surgiu o primeiro Windows, quem mexe com computador não consegue mais desvencilhar o nome *Personal Computer* (PC) do sistema operacional que tomou conta do mercado – pelo menos até três anos atrás, quando o Linux apareceu anunciando ser mais estável e barato. De lá para cá, muita gente investiu no tal *operating system* (OS) baseado em Unix, como a Netscape e a Conectiva, que se oficializou como sua distribuidora brasileira. O surgimento do pingüinzinho criou muito estardalhaço na época em que apareceu, e ainda hoje seus usuários afirmam que ele, além de ser mais estável e seguro que o Windows, ainda pode ser "downloadeável" pela Internet gratuitamente, ou ser comprado por menos de 100 reais em qualquer loja de informática ou livraria que venda o livro (o CD-ROM vem incluído).

Se o Linux já mexeu com o mundo da informática, imagine se existisse um sistema operacional pequeno, com uma interface semelhante à do Windows, podendo ser baixado pela Internet de graça e que pudesse ser instalado em uma mesma máquina que já possui outro OS? Se você gostou da idéia, prepare seu modem para baixar o BeOS, sistema operacional criado pela empresa americana Be (***http://free.be.com***), fundada pelo ex-vice-presidente da Apple, Jean-Louis Gassé. O programa já está na sua versão 5.0, podendo ser baixado a partir do site da própria Be e sendo instalado em qualquer processador Pentium que venha acompanhado de (no mí-

O QUE É UM SISTEMA OPERACIONAL?

Um sistema operacional é um programa criado para "gerenciar" um computador. É através dele que os programas vão "conversar" uns com os outros e com o hardware propriamente dito.

Existem várias partes do computador que precisam estar constantemente em conversação, sem falar nos programas instalados nele. Para manter esta conversação fluente, o usuário deveria conhecer uma série de dados técnicos como endereçamento de memória, paridades, segmentos, interrupções...

Tudo isso parece grego para você, leitor? Pois é, é para isso que serve o sistema operacional: para que você não precise se preocupar com essa língua alienígena de termos técnicos de computador. Ele trabalha no interior de sua máquina para que a única coisa que o usuário tenha que entender seja como mover o ponteiro do mouse na tela.

nimo) 16 MB de memória RAM, 150 MB de espaço livre no HD e placas de vídeo que suportem multimídia.

VISUAL

O visual do BeOS lembra bastante o de um sistema Macintosh, como se o MacOS estivesse rodando no PC, mas as vantagens estão além dos olhos do usuário. A começar pelo espaço ocupado: o BeOS é um sistema que, depois de instalado, ocupa uma média de 500 megas a 1 giga do HD, dependendo da instalação, ainda dispondo da capacidade de multitarefa (operar mais de uma função ao mesmo tempo).

Quem quiser apenas experimentá-lo sem compromisso, esteja à vontade para instalá-lo sem se preocupar com o que *tio* Bill Gates dirá sobre essa suposta traição. O BeOS, educado como ele só, sempre perguntará durante o boot se você quer que o computador se inicie com ele ou com seu vizinho famoso. Aí, então, você escolhe aguardar meros 20 segundos para utilizar o novo OS ou os aproximados 60 segundos para utilizar o Windows.

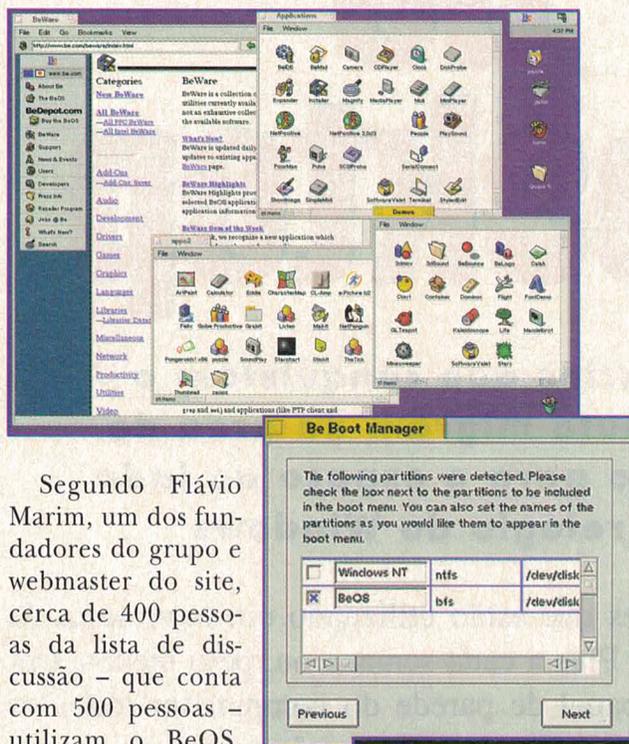
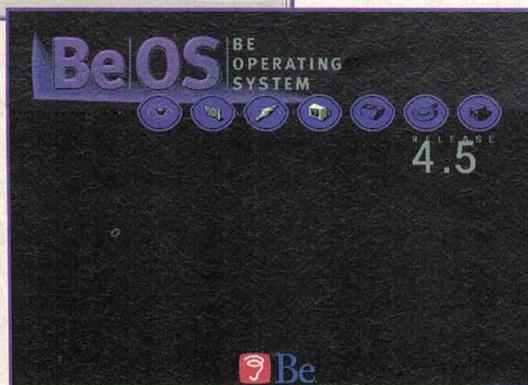
QUASE DE GRAÇA

É claro que a grande vantagem do BeOS em relação ao Windows é o fato de ser gratuito. No entanto, a versão freeware sofre certas limitações em relação à versão que é comercializada por pouco mais de US$ 40 em qualquer loja de software americana (real ou virtual). No Brasil, o BeOS ainda não foi traduzido, apesar dos esforços do BUG-Br (***http://beos.din.uem.br***), grupo brasileiro de usuários do sistema, em divulgá-lo através de uma lista de discussão, e mesmo já sendo vendido pela livraria Tempo Real (***www.temporeal.com.br***).

AS VÁRIAS FACES DO WINDOWS

Até mesmo os que não gostam de Bill Gates não podem negar que o Windows é o sistema operacional mais utilizado no mundo e também o que possui mais variações, cada uma voltada para uma situação específica. Atualmente contamos com o Windows 2000 e, futuramente, o Windows Millenium, o sucessor da versão 98 programada para chegar às lojas em setembro.

O Windows 2000 também pode ser uma alternativa para os chamados "heavy users" de computador. Isso porque ele garante mais estabilidade e suporte para recursos multimídia por ser baseado na tecnologia do Windows NT, uma versão do sistema voltada para operações mais pesadas como gerenciar máquinas que trabalham como servidoras de uma rede de computadores.

Graças à sua interatividade com o Internet Explorer 5.01 (motivo pela qual a Microsoft está sendo acusada pelo governo americano de estar praticando monopólio no mercado), o Windows 2000 é capaz de navegar pela Internet praticamente de qualquer janela oferecida pelo sistema, comportando-se como se a Web fizesse parte de sua máquina.

Segundo Flávio Marim, um dos fundadores do grupo e webmaster do site, cerca de 400 pessoas da lista de discussão – que conta com 500 pessoas – utilizam o BeOS. "O BeOS ainda é carente em aplicações para a Internet, pois a comunidade de desenvolvedores está aguardando o BONE, uma estrutura para funcionar em modo multiusuário", conta Flávio. Ele recomenda o site ***www.bebits.com*** para quem quer conhecer melhor os softwares existentes para o sistema.

Tão longe do desktop

Utilitários que conquistam o internauta migram da área de trabalho para o espaço ao lado do relógio do Windows

Para aqueles que estão utilizando um novo tema de Microsoft Plus a cada semana ou, pelo menos, trocando o papel de parede do computador todos os dias, chega a ser um incômodo aquele monte de ícones espalhados pela tela, como se fossem ímãs de geladeira – que, aliás, nem para pendurar recados serve. Os programas apresentados neste *Cinto* trazem uma característica interessante: todos eles se situam ao lado daquele "reloginho" do Windows que fica no canto esquerdo da tela (assim como o tão conhecido ICQ), tornando-se discretos e bem mais práticos. Coloque o seu gerenciador de downloads para funcionar e comprove.

Mensagens

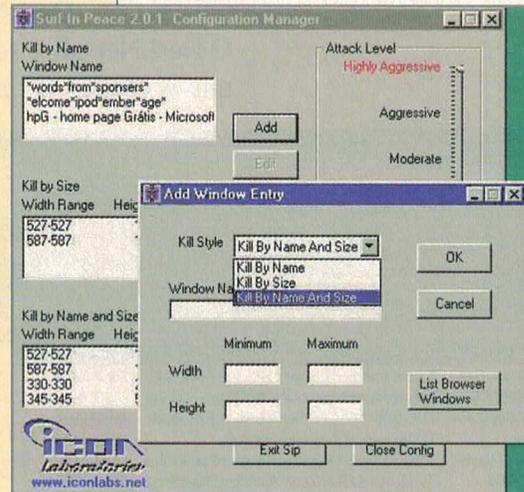
Post-at 1.3

Com o Post-at, você tem a sensação de que tem dois programas em um. O pequeno software de comunicação agrega a capacidade de procurar por pessoas conectadas à Web e mandar "bilhetinhos" para elas como o ICQ e a possibilidade de saber que outros usuários do programa estão visitando o mesmo site que você – assim como o Odigo. O Post-at também permite que você crie uma lista de contatos das pessoas com quem mais conversa e uma relação de links dos sites enviados para você. Se o mesmo computador é utilizado por várias pessoas, o programa também permite que vários usuários o utilizem, cadastrando um novo número de identificação, igualzinho ao ICQ. Falando no programa da florzinha verde, os usuários do "I Seek You" também podem conversar uns com os outros utilizando o Post-at. Uma boa dica para quem quiser mudar o visual.

Arquivo: post-at.exe
Tamanho: 2,71 MB
Classificação: freeware
Plataformas: Windows 9X, NT e 2000
Onde encontrar: ***www.webnl.com/jaytown/products/post-at.exe***
Home page: ***www.post-at.com***

CD-player

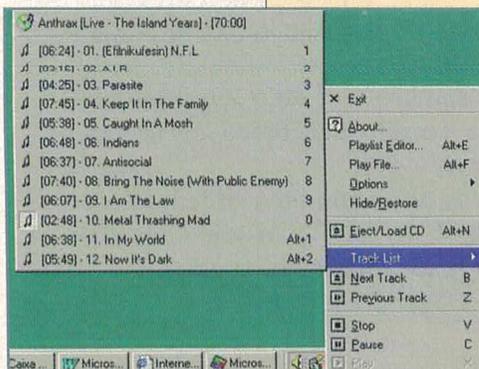
EasyCD 2.0 Beta

Todo mundo que ouve CDs pelo computador acha indispensável que o seu programa de CD-player acesse o CDDB, o serviço via Internet que consegue identificar o CD que está tocando e registrar o nome do disco, do artista e das músicas contidas nele. O EasyCD atende perfeitamente a essas expectativas, bastando apenas colocar a bolacha prateada na bandeja e esperar que o computador (conectado à Web, obviamente) diga qual é o nome da faixa que está tocando. O programa ainda possibilita comandos como play, pause e stop no teclado. Quem quiser trazer o EasyCD para o desktop encontrará uma bela interface que imita o visor digital de um aparelho de som sofisticado. Quem cansar do visual padrão pode "decorá-lo" com skins de outro programa bastante conhecido pelo internauta fissurado por música, o Winamp.

Arquivo: EasyCD.exe
Tamanho: 549 KB
Classificação: freeware
Plataformas: Windows 9X, NT e 2000
Onde encontrar: *www.is.lt/linas/easycd/download*
Home page: *www.is.lt/linas/easycd*

Navegação

Surf in Peace (SIP) 2.0.1

Pode falar sem medo: você não fica irritado com aquelas "janelas flutuantes" que abrem com banners ou chamadas de novas atrações do site quando você visita determinados endereços? Isso acontece muito, por exemplo, quando o internauta hospeda seu site em algum serviço gratuito que exige a aparição deste inconveniente. Já que o webmaster não pode evitar isso, o internauta pode fazer a sua parte utilizando este pequeno – mas muito útil – aplicativo, que não deixa mais tais janelas aparecerem. O Surf in Peace registra o banner por nome ou por tamanho e o "decora" para, na próxima vez em que você acessar determinado endereço, que a aparição do anúncio inconveniente seja impedida. A vigilância do SIP pode ser configurada desde "muito passiva" até "muito agressiva". Pronto, você acaba de achar o porteiro virtual com que sempre sonhou para barrar aqueles vendedores chatos que batem à sua porta.

Arquivo: sipfd.zip
Tamanho: 1,86 MB
Classificação: freeware
Plataformas: Windows 9X, NT e 2000
Onde encontrar: *http://iconlabs.net/downloads/sipfd.zip*
Home page: *http://iconlabs.net*

Utilitários

DeskNet 1.0

O DeskNet não é só um programa, mas um conjunto de aplicativos que são uma mão na roda para o usuário de computador, seja ele internauta ou não. O programa cria dois ícones ao lado do relógio do Windows: um deles traz recursos para que o usuário aproveite melhor a área de trabalho da máquina e o outro administra e registra a conexão por telefone do internauta à Web, além de trazer outros serviços online. Dentre os recursos para o computador, o usuário pode definir a resolução do vídeo, escolher que programas quer que sejam abertos tão logo o computador se inicie e até visualizar as fontes que estão instaladas na sua máquina, tudo isso com apenas alguns cliques. Já a parte de Internet é capaz de contar quantas horas você está conectado e dar uma estimativa de quanto está *ga$tando*, além de poder programar um limite diário de horas, para estabelecer um controle aos viciados na rede. A parte de Internet do DeskNet 1.0 também traz direto para a sua máquina um serviço de notícias e sugere uma grande quantidade de links comentados sobre tudo o que a rede pode oferecer.

Arquivo: deskn10.exe
Tamanho: 1,67 MB
Classificação: freeware
Plataformas: Windows 9X, NT e 2000
Onde encontrar:
***www.smartmedia.com.br/* desknet/deskn10.exe**
Home page: *www.smartmedia.com.br*

Rapidinhas

• O browser Netscape já possui uma versão "release preview" de sua versão 6.0, com um visual totalmente diferente. Prepare seu browser para baixar 16 MB em ***www.netscape.com***.

• Quem também está de versão nova é o Opera. A sua versão 4.0 beta já suporta CCS e Java. Experimente baixando em ***www.opera.com***.

• O Gnutella, software de troca de arquivos MP3 pela Web, já possui um clone: chama-se Bodetella e já possibilita a troca de outros formatos musicais como o VQF. Experimente em ***www.felmlee.com/bodetella***.

Dica legal

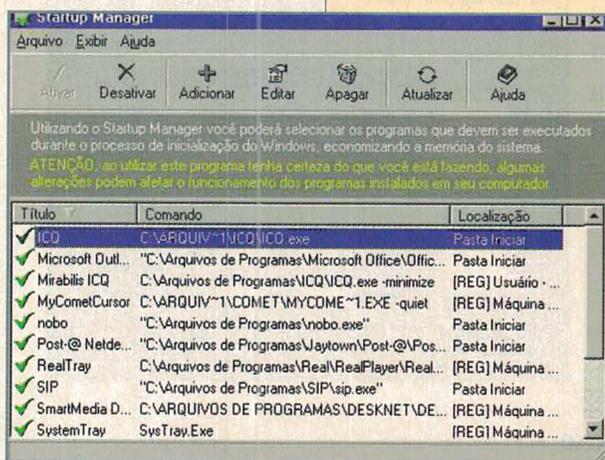
Quando uma mensagem piscar no seu ICQ, seguida do já conhecido sonzinho "Oh-oh!", você não precisa clicar duas vezes com o mouse para abri-la. Experimente o comendo "Ctrl+Shift+i". Se não tiver nenhuma mensagem piscando, este comendo abrirá a lista do seu ICQ.

Dica do leitor

Phone Tray

Onde baixar: ***www.multimania.com/ kinkodev/misc/ PhoneTray.zip***

Este discreto programinha que se situa ao lado do relógio do Windows é uma excelente opção para acessar rapidamente as informações de alguém. O Phone Tray oferece espaço para que o usuário digite o nome da pessoa e seus dados – como números de telefone, endereço de correspondência e até endereços de e-mail e site –, abrindo automaticamente o seu browser ou o seu programa de correio eletrônico ao acessá-lo.

A dica, que bota ordem na casa, é do leitor Cláudio Schaefer Gomes (***lakos@ig.com.br***).

Pra tocar MP3

Yepp, da Samsung, mostra que tem ritmo para qualquer balada

Por Rodrigo Lopes

Estamos entrando num caminho sem volta para o mundo da música. De um lado estão as gravadoras e do outro os músicos independentes querendo espaço e vez. Nesta batalha, um pequeno aparelho entra para ajudar um dos lados, o Yepp.

O Yepp é um player de MP3 que você pode usar como um walkman. O aparelhinho que testamos tem capacidade para 32 MB de arquivo (o produto já tem a versão de 64 MB), mas é possível expandi-lo com um flash card. Juntamente com ele, recebemos um software que gerencia a transferência dos arquivos e os arquivos que já se encontram nele. Um cabo paralelo para transferência de arquivos e um software da Real Networks (Real JukeBox) para fazermos alguns MP3 a partir dos nossos CDs, acompanham o produto

O espaço de armazenamento contém, em média, 11 arquivos MP3 (esse número pode variar de acordo com o tamanho de cada arquivo MP3). Particularmente, as pessoas que são viciadas neste formato vão achar pouco espaço para armazenamento, por isso recomendo a compra do cartão de expansão.

Suas funções são de fácil uso e acesso. Devido ao seu design, torna-se simples mudar de uma faixa para a outra ou simplesmente desligá-lo, este controle é feito pelo círculo frontal de seu console. As teclas são de resposta rápida e com isso se torna necessário o uso da chave Lock, para não mudar de faixa ou desligá-lo por acidente.

Extremamente leve, ele tem tudo para se tornar o amigo do bolso. Ele utiliza duas pilhas palitos (AAA) e sua autonomia é suficiente para tocar algumas vezes todas as músicas gravadas.

O Yepp vem com algumas opções de equalização, divididas em dois tipos (normal e 3D) e em três modos diferentes (Jazz, Rock e Classic). Podemos mudar esse tipo de equalização a partir de um pequeno botão localizado na lateral do console.

Um recurso extra no Yepp é a possibilidade de gravarmos sons a partir de um microfone embutido no mesmo. Este microfone consegue captar com bastante clareza os sons próximos a ele. Caso você queira ouvir a gravação em seu PC, basta transferir o arquivo para uma pasta do seu micro e clicar em cima dele, pois a gravação é feita em formato WAV. Existe também um outro recurso para os usuários que não gostam de agendas telefônicas: o Yepp pode armazenar até 350 telefones. Caso o usuário já possua uma agenda de telefones em formato WAB ou no formato do Address Book do Internet Explorer 4.x ou superior, poderá importá-lo para o Yepp.

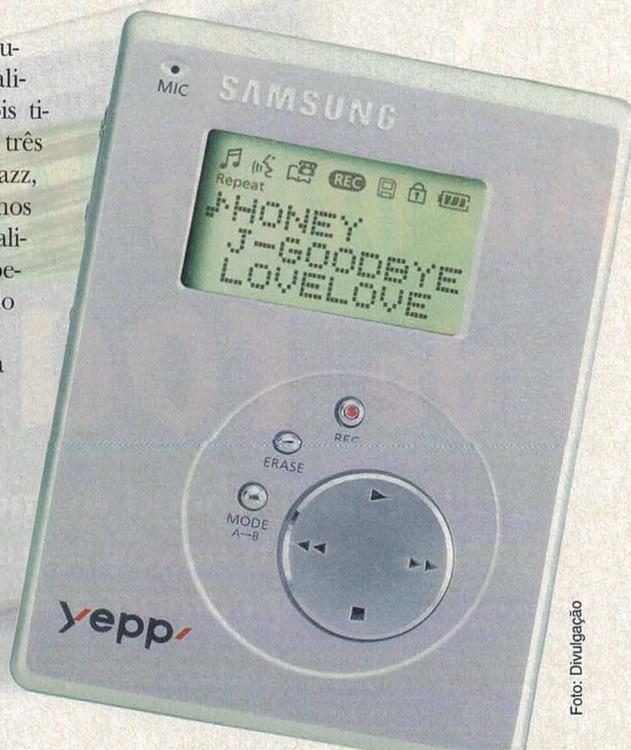



Foto: Divulgação

Aventura medieval de roupa nova

'Diablo II' chega às mãos dos gamemaníacos apostando em novos recursos visuais e operacionais e impedindo a ação dos trapaceiros

Por Julio Preuss

Sempre que falamos sobre os primeiros tempos dos jogos na Internet, pelo menos dois títulos são citações obrigatórias: Quake e Diablo. O primeiro, atualmente em sua terceira versão, inaugurou a febre dos games multiplayer. O outro, lançado em 1997 e popular até hoje, trouxe as partidas via Internet para o alcance de todos, graças à eficiência do serviço gratuito Battle.net. Seu único problema era a facilidade que o jogador tinha para trapacear.

Pois agora, após uma longa espera, está chegando às lojas o promissor Diablo II. Ainda é um pouco cedo para avaliar seu impacto no mundo multiplayer – que mudou muito desde 1997 –, mas só a tradição do nome Diablo já é suficiente para transformá-lo em um novo best-seller, com um milhão e meio de cópias reservadas antes do lançamento.

Além das mudanças normalmente relacionadas a qualquer nova versão de um game (como o suporte a oito, e não apenas quatro jogadores), a equipe responsável pelo Diablo II teve um cuidado especial com a segurança das partidas online. Para muita gente, a horda de trapaceiros que dominava o velho Diablo acabou com a graça do jogo, e é isso que se espera evitar em seu sucessor.

TRAPAÇAS

Para começar, passam a existir dois tipos de personagens. Os abertos, usados em partidas para um só jogador ou em servidores particulares; e os do chamado Realm, criados e usados apenas nos servidores públicos da Battle.net – o que garantiria sua integridade. Os personagens abertos podem até jogar na Battle.net, mas nunca com os do Realm. Em teoria, isso serviria para impedir as trapaças. Só resta saber se os hackers de plantão serão capazes de burlar a proteção.

A questão da morte dos personagens e do destino de suas posses quando isso acontece sempre foi outro motivo de preocupação. Agora, ao passar desta para melhor, um jogador não vê todo o seu equipamento se espalhar pelo chão e ser recolhido pelos passantes. Apenas o ouro é perdido – o resto fica no corpo até ser recolhido por você mesmo ou por um jogador autorizado a fazê-lo.

Mesmo que você seja acidentalmente desconectado e não consiga retornar à partida antes de ela ser removida do servidor, seu corpo continuará no nível em que estava, com todos os equipamentos, esperando que a sua nova encarnação volte para reclamar o que lhe pertence. A exceção é o modo hardcore, em que a morte é definitiva. Os jogadores hardcore têm seus nomes destacados nas listagens da Battle.net e são classificados em um ranking à parte.

O intercâmbio de itens entre os jogadores também foi revisto. Agora, para vender ou trocar aquela espada superpoderosa que você achou, basta clicar no jogador interessado na negociação para abrir uma janela de troca, na qual ambos colocarão os itens ou valores combinados. O negócio só é concretizado se ambos concordarem.

CIDADES

Se a variedade dos cenários do Diablo original deixava um pouco a desejar, desta vez a equipe da Blizzard caprichou. Diablo II conta com quatro cidades independentes, cada uma com sua própria população, áreas selvagens e as inevitáveis masmorras, cavernas e criptas. Tirando o centro da cidade, o resto é todo gerado aleatoriamente, o que garante uma experiência nova a cada vez que se inicia uma partida.

Uma das principais novidades é que o Guerreiro, o Feiticeiro e o Rogue do Diablo original foram substituídos por cinco novas classes de personagens: Amazona, Bárbaro, Paladino, Necromancer e Feiticeira (não, não é a beldade da televisão). Como era de se esperar, cada um conta com atributos específicos. O Bárbaro, por exemplo, pode usar duas armas ao mesmo tempo.

Suas habilidades são divididas em ativas, que precisam ser ativadas e gastam mana, e em passivas, que têm efeito o tempo todo sem consumir recursos, e de domínio, que aumentam o efeito de armas e magias. Os paladinos contam, ainda, com as auras, que normalmente não consomem mana e podem ter efeito também nos demais personagens do grupo.

Todos os personagens começam apenas com as habilidades atacar e lançar, mas ganham um ponto extra por nível avançado. Os pontos podem ser usados em diferentes habilidades, de acordo com a classe. O avanço de nível também rende cinco pontos de atributos, que podem ser distribuídos em características como força e estamina. A estamina, por si só, é uma novidade: uma barra na parte inferior da tela determina o quanto você consegue correr.

ARMAS

As armas e equipamentos também mudaram um pouco. Os itens únicos ficaram mais difíceis de obter, mas passam a existir itens raros, uma categoria situada entre os equipamentos mágicos e os únicos. Os personagens, que normalmente carregam quatro itens de uso rápido, já podem usar cintos que permitam aumentar esse número para até 16.

A variedade de armas aumentou consideravelmente. Agora já é possível contar, por exemplo, com quatro diferentes tipos de crossbows. Alguns objetos têm encaixes para pedras preciosas que, de acordo com sua raridade, lhes conferem diversos poderes mágicos. Uma pedra pode tanto tornar sua armadura resistente às chamas quanto permitir que uma espada lance fogo nos inimigos, por exemplo. E, como será difícil carregar tanta coisa nova em suas aventuras, todo personagem terá um cofre particular na cidade para armazenar equipamentos extras.

FICHA TÉCNICA

Para jogar Diablo II em modo multiplayer, a Blizzard recomenda, no mínimo, um Pentium de 233 MHz com 64 MB de RAM, 950 MB livres no disco rígido (o jogo ocupa três CDs) e placa de vídeo compatível com DirectX. Apesar de os gráficos do game serem em duas dimensões, ele suporta aceleração 3D, usada em efeitos especiais e no aumento do número de cores, nos padrões Glide e Direct3D.

Web guide

Ciências

Centro de Ciências de Fritz Müller

www.coracao.g12.br/provetinha

Estudos, projetos e até jogos. O Centro de Ciências de Fritz Müller disponibiliza informações sobre estudos de vegetais, meio ambiente e química ambiental. O usuário pode conhecer projetos educacionais e culturais e participar de jogos e brincadeiras científicas. Com ilustrações bem características, o site tem links na parte inferior da página, divididos de maneira elegante.

Oceanografia

www.members.tripod.com/oceanog/oceano.htm

Agora, na rede, a ciência dos mares, com detalhes sobre a História da Oceanografia e um serviço que mostra cursos de graduação e pós-graduação. Links e bate-papo também estão disponíveis. Além disso, o usuário pode falar com o Dr. Polvo e tirar dúvidas sobre ciências relacionadas.

Compras

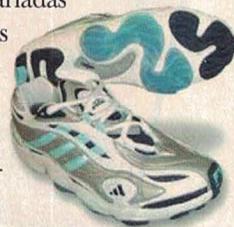
Service Books

www.servicebooks.com.br

Os aficcionados por literatura já têm endereço certo na Internet. Service Books oferece serviço de busca de livros por autor, título ou editora, e ainda disponibiliza informações como sinopses e número de páginas. A empresa entrega livros em São Paulo, em até 24 horas, no interior do estado, em 48 horas, e nas demais localidades do país, em até 72 horas, sem frete incluído.

World Tennis

www.wtennis.com.br

Seu tênis velho está pedindo um substituto? Então, não precisa gastá-lo mais ainda para comprar outro. Basta acessar a página da World Tennis para encontrar as mais variadas marcas de importados ou nacionais. Depois, é só escolher o tamanho e esperar em casa, pois a encomenda chega rapidinho, via Sedex.

Cotação: Ruim • Médio • Bom • Ótimo • Internacional INT

Cultura

Menna Barreto
www.mennabarreto.com.br

A pintora Sônia Menna Barreto expõe seus quadros na rede e mostra o lado moderno da pintura surrealista. Na página estão disponibilizadas algumas obras da artista, que também trabalha com serigrafia e dá algumas informações sobre sua pintura. E quem se interessar pode, inclusive, negociar quadros, camisetas, posters e cadernos.

Ebarbaro
www.ebarbaro.com.br

Uma verdadeira salada cultural com artigos sobre atualidades e assuntos diversos é o ponto forte do site. O jornalista e teórico da Comunicação Muniz Sodré e o empresário Ricardo Amaral fazem parte de um time de colunistas inteligentes e bem-humorados. À primeira vista, a página parece meio "bagunçada" – com links espalhados por todos os cantos –, mas o conteúdo é bem interessante e abrange desde sexo até análises sobre fenômenos sociais.

Educação

Vestibuol
www.uol.com.br/vestibuol

Ano de vestibular é sempre estressante: datas, provas e muita ansiedade. Para dar uma ajuda aos estudantes, o Vestibuol é um site especializado que traz simulados, dicas de professores e resumos das principais matérias. Gabaritos, datas de inscrição e provas antigas também estão lá, tudo para deixar os vestibulandos por dentro do que acontece nas universidades.

Por trás das letras
www.folhanet.com.br/portrasdasletras

Tire as dúvidas de Língua Portuguesa que você levou para casa num site com dicas, orientação e exercícios para o usuário não esquecer o que aprendeu. Simples e fácil de navegar, a página oferece dicionários e artigos, discutindo questões polêmicas sobre os obstáculos de uma das línguas mais ricas e complicadas.

Esporte

F1World
www.f-1.org

O site F1World é um dos melhores para quem quer saber mais sobre o mais famoso circo do automobilismo. Um guia completo para quem quer ficar por dentro dos bastidores da Fórmula 1, que traz resumos semanais com curiosidades, declarações dos pilotos e a atuação das feras do volante nos testes que ocorrem durante a semana. Colunas, entrevistas, biografias, cartoons e até downloads de sons e vídeos estão disponíveis.

Extreme
www.geocities.com/x_treme_55/principal.htm

Escale pela Web e conheça mais sobre alpinismo, esporte para quem gosta de emoção e de flertar com o perigo. Extreme é um site de montanhismo que traz informações sobre locais para escalada, equipamentos e mostra as modalidades mais radicais do esporte. Veja também fotos de escaladas em viadutos e até em cascata congelada.

Informática

Macromedia
www.macromedia.com.br

O criador de programas para a Internet, como Dreamweaver e Flash, entra na rede com serviços de suporte, compras online e download. Na seção de notícias, o usuário pode acompanhar os últimos lançamentos da empresa e ficar por dentro de eventos da área. Já na seção Galeria,

há links para páginas produzidas com os produtos da empresa. Um site simples, fácil de navegar e, é claro, com vários efeitos criados com Flash.

Waatd
www.waatd.com.br

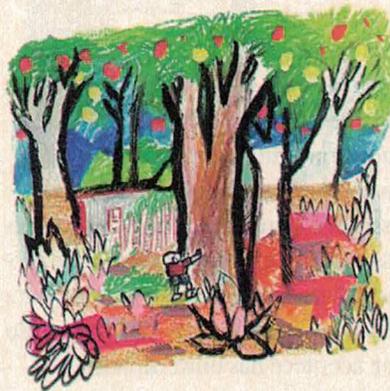
A empresa de informática Waatd coloca seus serviços online num site com informações sobre tecnologia em redes e trabalhos desenvolvidos pela empresa. O usuário pode se informar mais sobre como utilizar a Internet e as intranets da vida. O site é simples e bem organizado, e ainda tem links interessantes que se movimentam quando a seta está sobre eles.

Lazer

Antena Maluca
www.antenamaluca.com.br

O humorista Paulo Bonfá estréia na Web com um site cheio de brincadeiras, chats e promoções. O usuário pode ouvir entrevistas e ainda participar do jogo Bola Cheia, onde assiste a vídeos com perguntas feitas por personalidades. A interatividade é a maior característica do site, que usa muitos recursos de áudio e vídeo.

Millor
www.millor.com.br

O cartunista, escritor e humorista Millor Fernandes estréia na Internet com um site cheio de informações, piadas e ilustrações, tudo com a cara desse gênio do humor refinado. São mais de 20 links com os mais divertidos e interessantes conteúdos produzidos. Também está lá uma galeria de peças do cartunista, além de papéis de parede, charges e seções em áudio e vídeo.

Notícias

Matrix
www.matrix.com.br

O provedor Matrix tem também um site cheio de serviços, como notícias, seções especiais e canais de sexo, turismo, tecnologia, esportes, entre outros. O usuário pode acompanhar índices financeiros nacionais e internacionais e ficar sempre antenado com os fatos do dia-a-dia.

Good News
www.goodnews.com.br

Se você está cansado de ouvir que a bolsa caiu e que a gasolina aumentou, você precisa entrar no site que só traz boas notícias. Para o Good News, não existe tempo ruim, seja sobre economia, saúde, esportes ou empregos, o site faz um clipping e filtra as melhores notícias, literalmente. O visual da página tem cores vivas, como amarelo, azul e verde, dando a sensação de um ambiente mais tranqüilo.

Saúde

Ombro Webteste
www.geocities.com/HotSprings/Falls/3730/ombindex.html

Agora você pode resolver, online, seus problemas de dores no ombro. Isso mesmo, basta responder a algumas perguntas no Ombro Webteste e receber na hora um diagnóstico de um médico especializado em patologia do ombro, dizendo o que fazer e quem procurar para resolver o problema.

Salute
www.salute.med.br

"Mente sã, corpo são". Esse é o slogan da página Salute, que possui serviços como consultas online em forma de fórum.

O site oferece ainda seções de pensamentos, artigos e curiosidades da área médica. O usuário pode conhecer receitas saudáveis dadas por médicos e rir um pouco com algumas piadas.

Serviços

Perda & Roubo
www.perdaeroubo.com.br

Se você perdeu algum objeto de valor ou teve algum documento roubado, chegou o site que pode deixá-lo mais tranqüilo. O Perda & Roubo é uma página especializada em cadastro de achados e perdidos, no qual o usuário anuncia o que encontrou ou perdeu para ser ajudado ou colaborar com quem está desesperado por ter perdido algo importante. O site oferece também, gratuitamente, um advogado para tirar dúvidas e ajudar na solução de problemas.

EnGuiaNet
http://enguianet.com.br

O EnGuiaNet oferece um serviço pago de busca, mas sem que o usuário corra o risco de encontrar um link quebrado ou sites que não têm o conteúdo pedido. A busca é personalizada, basta detalhar o que precisa para receber, via e-mail, uma lista de páginas que passam por um controle de qualidade.

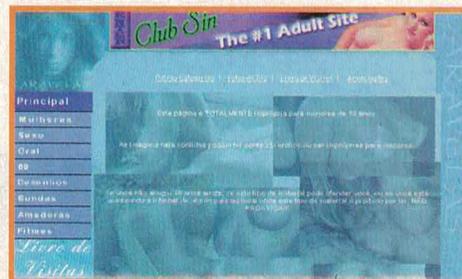
Além disso, o usuário pode tirar dúvidas sobre qualquer assunto que tenha informação disponível na rede.

Sexo

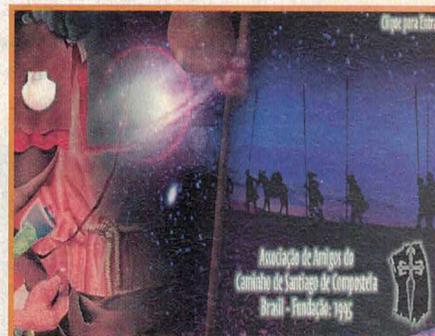
Amateurs
http://amateurs.gratis.sexo.vivo.jovencitas.com

Na página inicial, se você clicar em "continuar", será mostrado um ranking das dez melhores fotografias de mulheres em diversos lugares, nas mais variadas posições. Mas o usuário pode ainda escolher entre outros links que levam a galerias de fotos. Para este site, o visual não é o mais importante, por isso, os links são rápidos e as fotos aparecem em poucos segundos.

Caravelas
www.caravelas.eti.br/sexo

Visual, agilidade e uma série de links para dezenas de fotos. Escolha a sua seção predileta e curta as várias fotos disponibilizadas no site. Uma grande variedade de cenas eróticas e sensuais para você não sair da frente do computador por um bom tempo.

Turismo

HTL Online
www.htl.com.br

Os turistas agora têm uma ferramenta extra para usar antes de embarcar. O HTL é um portal de turismo que oferece serviços de busca em redes de hotéis, informações sobre companhias aéreas e locadoras de veículos. Simples e prático, a página ainda tem um conversor de moedas e fusos para ninguém perder a hora.

Roteiro a Santiago de Compostela
www.amazon.com.br/~loren

Se você é um peregrino e se interessa pelo caminho de Santiago de Compostela, aqui você pode encontrar mais detalhes sobre a famosa caminhada. A página tem um roteiro dividido em semanas, além de dicas para colocar o pé na estrada com segurança. Utilizando branco e verde claro, a página é simples e tem links bem divididos. Há ainda textos de autores famosos sobre a caminhada.

Você está com pressa?

Participei recentemente de um acalorado debate sobre segurança na Internet com cerca de 20 profissionais, incluindo provedores, especialistas em segurança, representantes de bancos, advogados, consultores de sistemas e jornalistas da área de informática e tecnologia. Fiquei refletindo sobre o assunto e cheguei à conclusão de que a complexidade dos sistemas digitais que nos cercam assemelha-se a uma bola de neve. E não se vê qualquer indício de que as coisas venham a se simplificar um dia, muito pelo contrário.

A avidez por performance, velocidade, resultados imediatos e transações instantâneas é algo que vai envenenando nossas mentes. A massa de dados a que estamos expostos supera brutalmente nossa capacidade de digeri-la. Agora, então, com a banda larga, nossa velocidade de acesso à rede fica muito maior, sufocando-nos ainda mais de informação maciça e esmagadora.

Isso me recorda uma resposta bate-pronto que me deu certa feita um sábio amigo meu que, corajosamente, se meteu na informática após os 65 anos de idade e que se tornou um hábil internauta e consumidor moderado de badulaques computacionais. Estava eu tentando convencê-lo a comprar um modem mais rápido quando ele deu uma paradinha e me fitou em silêncio, como se procurasse o jeito mais gentil de me dizer uma grande verdade. Ele, então, estimou que, se com seu modem atual baixava um arquivo da Web em 30 minutos, com o novo modem ele baixaria esse mesmo arquivo em metade do tempo. E daí, pra que essa pressa toda? Que grande coisa ele faria com esses 15 minutos que iria ganhar? Enquanto fazia um download, meu velho amigo costumava ler uma revista, ou telefonava para algum chapa seu e papeava um pouco, ou ligava seu teclado musical, que ficava ao lado do PC, e improvisava alguns temas, ou preenchia seu tempo suavemente com alguma outra atividade agradável, até que o som do sininho do Windows o avisasse de que o download tinha terminado.

A verdade estava aí. Para que tanta pressa? Confesso-me um entusiasta pelas coisas da tecnologia e pelas maravilhas da Internet. Mas, às vezes, concluo que tudo isso é correria demais, desnecessária. O que fazemos com o tempo livre que vamos ganhando a cada avanço no mundo digital? Sabemos aproveitá-lo sabiamente?

Se você está aqui lendo a última página da *internet.br* é porque já passeou pelas páginas anteriores e curte de verdade o assunto, vibrando com cada novidade. É bem provável que viva o mesmo drama de supervelocidade que afeta nove entre dez internautas convictos. Nunca é demais lembrar que existe lá fora um mundo real, desplugado, natural e, conseqüentemente, muito mais simples, lento e agradável. Depois de fechar sua revista, faça-me um favor: não vá direto para a máquina experimentar na Web as dicas que coletou em sua leitura. Vá para algum lugar no qual possa respirar fundo, olhar o céu, as árvores. Ou vá fazer uma visitinha, de preferência a alguém que não acesse a Internet. Aproveite, enquanto ainda existe gente assim para visitar. ■

Carlos Alberto Teixeira (**cat@royal.net**),
o c.a.t., é consultor de sistemas.

Ilustração: Thais de Linhares

VOCÊ TEM A CHANCE DE PROVAR SUA CAPACIDADE DE DECISÃO GERENCIAL. ACEITA O DESAFIO?

Copa Executivo II, um treinamento de qualidade, dinâmico, onde você vai estar competindo com equipes do Brasil inteiro. Tudo via Internet.

www.copaexecutivo.com.br

INSCRIÇÕES

Até 08 de Setembro

Informações no site ou pelos telefones (21) 852 7892 / 852 7893

Desconto de 20% para inscrições até 25 de Agosto.

EQUIPES

Jovens executivos, Empresários e Estudantes de Pós-Graduação.

Até 4 participantes por equipe mais um responsável.

PRÊMIOS

- Equipe Campeã
  1 PALM PILOT Modelo PALM III
  para cada participante
- 5 Melhores Equipes
  1 Office 2000 Professional
  para cada participante

PATROCÍNIO

Microsoft®

EXECUÇÃO